RECENZJE: MORTAL KOMBAT, OUT RUN, PAC-MAN, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, R-TYPE, GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

MOVE!

- MONTUJEMY WŁASNĄ SZAFĘ ARCADE
- NAJLEPSZE CHODZONE BIJATYKI
- NAJBARDZIEJ ODJECHANE AUTOMATY NA ŚWIECIE
- Z WIZYTĄ W SALONACH GIER I FLIPPERÓW W POLSCE I NA ŚWIECIE

2/2024
(2)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: MORTAL KOMBAT, OUT RUN, PAC-MAN, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, R-TYPE, GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

MOVE!

- MONTUJEMY WŁASNĄ SZAFĘ ARCADE
- NAJLEPSZE CHODZONE BIJATYKI
- NAJBARDZIEJ ODJECHANE AUTOMATY NA ŚWIECIE
- Z WIZYTĄ W SALONACH GIER I FLIPPERÓW W POLSCE I NA ŚWIECIE

2/2024
(2)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: MORTAL KOMBAT, OUT RUN, PAC-MAN, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, R-TYPE, GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

MOVE!

- MONTUJEMY WŁASNĄ SZAFĘ ARCADE
- NAJLEPSZE CHODZONE BIJATYKI
- NAJBARDZIEJ ODJECHANE AUTOMATY NA ŚWIECIE
- Z WIZYTĄ W SALONACH GIER I FLIPPERÓW W POLSCE I NA ŚWIECIE

2/2024
(2)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: MORTAL KOMBAT, OUT RUN, PAC-MAN, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, R-TYPE, GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

MOVE!

- MONTUJEMY WŁASNĄ SZAFĘ ARCADE
- NAJLEPSZE CHODZONE BIJATYKI
- NAJBARDZIEJ ODJECHANE AUTOMATY NA ŚWIECIE
- Z WIZYTĄ W SALONACH GIER I FLIPPERÓW W POLSCE I NA ŚWIECIE

2/2024
(2)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: MORTAL KOMBAT, OUT RUN, PAC-MAN, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, R-TYPE, GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

Cadillacs AND Dinosaurs™

MOVE!

- MONTUJEMY WŁASNĄ SZAFĘ ARCADE
- NAJLEPSZE CHODZONE BIJATYKI
- NAJBARDZIEJ ODJECHANE AUTOMATY NA ŚWIECIE
- Z WIZYTĄ W SALONACH GIER I FLIPPERÓW W POLSCE I NA ŚWIECIE

2/2024
(2)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

RECENZJE: MORTAL KOMBAT, OUT RUN, PAC-MAN, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, R-TYPE, GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

MOVE!

- MONTUJEMY WŁASNĄ SZAFĘ ARCADE
- NAJLEPSZE CHODZONE BIJATYKI
- NAJBARDZIEJ ODJECHANE AUTOMATY NA ŚWIECIE
- Z WIZYTĄ W SALONACH GIER I FLIPPERÓW W POLSCE I NA ŚWIECIE

2/2024
(2)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

LIMITOWANA EDYCJA

ARCADE EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

2/2024
(2)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

MUZEUM
GIER
WIDEO

WARSAWARCADEMUSEUM.COM

Aleje Jerozolimskie 200, Warszawa

KRAKOWARCADEMUSEUM.COM

ul. Centralna 41a, Kraków

KUPUJĄC Z TEGO LINKU WSPIERASZ PSX EXTREME: bit.ly/PB_PE

PERFECTBLUE.PL

NAJWIĘKSZY WYBÓR ★ NAJLEPSZE CENY

PSX EXTREME

★ ODWIEDŹ NAS NA POWYŻSZYCH SOCIAL MEDIACH, ŻEBY BYĆ NA BIEŻACO Z NOWOŚCIAMI ZE ŚWIATA GIER!
★ WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ INTERNETOWĄ I SKORZYSTAJ Z PROGRAMU LOJALNOŚCIOWEGO, ZDOBYWAJ CEBULIONY I CIESZ SIĘ ZNIŻKĄ NA KOLEJNE ZAKUPY!

MAJK: Jeśli miałbym wehikuł czasu i możliwość powrotu do przeszłości, z pewnością cofnąłbym się do przełomu lat 80 i 90., aby raz jeszcze poczuć ten klimat świata gier, zgoła odmienny niż teraz. Wrócić do czasów, gdy tak naprawdę narodziły się mikrotransakcje, bo jak inaczej nazwać sytuację, gdzie wyciągano od nas drobne za to, żeby pograć kilka minut dłużej? Czasów bez sejwowania i internetu, gdzie grało się tylko dla punktów i kozaczenia na dzielni swoimi inicjałami na tablicy rekordów (przynajmniej do momentu, aż ktoś odłączył automat od prądu). Magazyn, który trzymacie w dłoniach, jest być może pierwszym w historii naszego kraju poświęconym stricte grom arcade. Nie przypominam sobie za dzieciaka gazetki na ten temat. Zresztą nie przypominam sobie żadnej innej poza Bajtkiem. Znajdziecie tu recenzje najbardziej kultowych tytułów, w które każdy grał i znać powinien. Zabierzemy Was w nostalgiczną podróż pełną intrygujących anegdotek i przybliżymy slang, jakim posługiwano się trzy dekady wstecz. Przyjrzymy się także temu, jak obecnie wyglądają salony arcade w Polsce i w innych częściach świata. Dowiecie się, jak samemu zmontować własny automat i przy tym nie zbankrutować. A na deser proponuję zapoznać się z miejską legendą gry, której... nie było, i sprawdzić, co wspólnego z automatami miał nieżyjący już Król Popu. To oczywiście nie wszystko, co tu znajdziecie. Zachęcam do odkrywania i życzę miłej lektury.

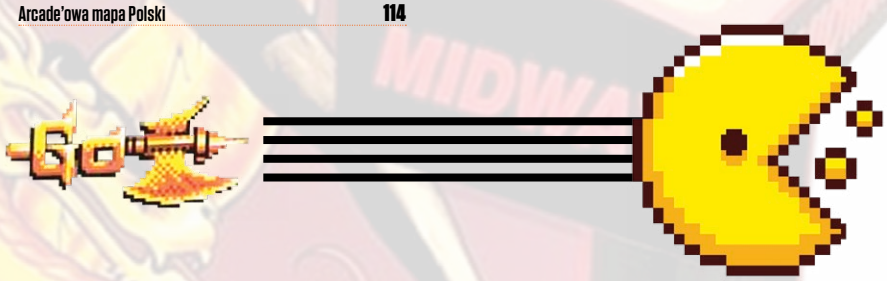
Spis treści

Grajbudy:

Gawędy z wozu Drzymały	4
Wywiad z Bossem	9
Dawniej to były czasy	10
Salonowe ABC	11
Jak zmontować szafę arcade	12
Szafa made in Poland	14
Rodem z PRL-u	16
Dlaczego (nie) warto kupić Arcade 1Up?	18
Automaty lecą w kulki	19
Małe jest piękne	20
Salon gier w pokoju	22
Z wizytą w Kraków Arcade Museum	24
Z wizytą w Warsaw Arcade Museum	26
Władysławowo Welcome To	28
Galloping Ghost Arcade	30
Cover story	31
Taito Type X – ostatni bastion arcade	32
American Laser Games	34
Żółto-niebieski gamechanger	36
Jeden za wszystkich, wszyscy za Neo Geo	37
SNK – życie po śmierci	38
Czy ta szafa gra?	40
Kazumo Kujo i jego mały czołg	62
20 ulicznych kozaków	82
Kulisy powstania Smoczego Turnieju	90
Gra, której nie było	92
Automatowe bootlegi	94
Zwycięzcy nie ćpają	95
Uliczni wojownicy kontra superbohaterowie	96
Legendarne AM2	99
Hity stolicy automatów	100
Zręcznościowe igraszki	103
Hold your fire	104
Skandalista Billy Mitchell	108
Król Popu i gry	110
Flipperowy raj w deszczowym mieście	112
Arcade'owa mapa Polski	114

Recenzje:

Wstęp do recenzji	44
1000 Miglia: Great 1000 Miles Rally	59
1943: The Battle of Midway	72
Afterburner	80
Aliens	76
Bubble Bobble	49
Dead Connection	75
Dragon Spirit	73
Donkey Kong	46
Frogger	47
Galaga	69
Ghosts'n Goblins	53
Mercs	68
Moon Patrol	45
Mortal Kombat	89
NBA Jam	61
OutRun	58
OutZone	74
Pac-Man	48
Pulstar	71
Puzzle Bobble	56
R-Type	70
Rampage	55
Rastan	51
Robocop	77
Sunset Riders	79
Shinobi	50
Space Harrier	81
Super Sidekicks	60
Super Street Fighter II Turbo	88
Terminator 2: Judgment Day	78
Three Wonders	57
Toki	54
Top Hunter	52



Redaktor naczelny Przemysław Małecki (Majk)

Grafik (Projekt makiety) Roman Tobjasz

Korekta Marek Kowalik

Redakcja Marcin Batko (Honda) Cyprian Czechowski (Cypher) Krzysztof Grabarczyk Michał Kiełbasa (Misiekk) Marcin Kosman (Koso) Łukasz Kujawa (Dżujo) Natalia Kwiecień (Deseo) Marcin Lendzion (Victorino_PL) Mateusz Majewski (Azi) Marcin Makowski (DirtRider) Krzysztof Micielski (NRGeek) Konrad Mnichowski David Muszyński Marek Nycz (Marecky) Dariusz Pasturczak (Konsolite) Mariusz Petrow (Aki) Grzegorz Płaza (Ciapo) Rafał Sielawa (RX Produkcja) Jakub Słonka (kuba_slonka) Michał Stępień (Ural) Tom Sweedek (Maniak) Bartosz Telka (Soul) Maciej Żmuda-Adamski (Kali) Roger Zochowski Robert Żurawski (Żusto, aka wytyczneals)

Wydawca N3 Media sp. z o. o., ul. Niecodzienna 3, 04-965 Warszawa

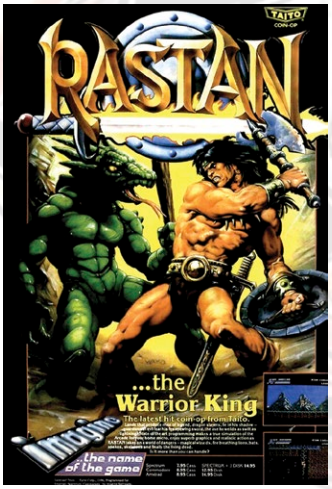
GAWĘDY

Z WOZU DRZYMAŁY

Autorzy Arcade Extreme wracają wspomnieniami do lat 80. i 90. Nostalgiczna podróż po największych miastach w Polsce: Poznaniu, Krakowie, Warszawie czy nadmorskich kurortach. Jakie historie się z nimi wiązały i na jakie tytuły tracono najwięcej żetonów? Zapraszam do lektury.

Majk:

Moja przygoda z automatami zaczęła się na dworcu kolejowym PKP. To mógł być rok 1988 albo 1989 – jako świeżo upieczony uczestnik zerówki często byłem zmuszany jeździć z mamą do babci pociągiem. W oczekiwaniu na banę mama starała się zagospodarować mi ten czas, zaprowadzając do poczekalni, gdzie stały „szafy z telewizorami". To w zasadzie była miłość od pierwszego wejrzenia i wrzucenia monety do wrzutnika (mimo że ledwo dosięgałem do gałek). Przepaść jakościowa, jaka dzieliła automaty od C64,, którego miałem w domu, była kolosalna i od tego dnia liczyło się już tylko, żeby się dostać ponownie na dworzec i zdobyć środki na granie. Rodzice nie byli skorzy do takiego marnotrawstwa kasiory, zwłaszcza że w domu się nie przelewało. Taka sytuacja nauczyła mnie przedsiębiorczości na całe życie. Zbierałem więc na ulicach butelki i zanosiłem je do sklepu (pamiętam, że najwięcej były warte te od piwa, a najmniej od wódki, których w sumie nie opłacało się nawet podnosić z ziemi), ale później wprowadzono zasadę „na wymianę" i biznes się skończył. Kumple zbierali ślimaki i spieniężali je w skupie albo owoce i warzywa u gospodarza na polu, ale ja wybrałem opcję bez konkurencji, w którą wkręciła mnie nieżyjąca już babcia. Wiązała pęczki konwalii rosnące w ogrodzie, a następnie wysyłała mnie przed cmentarz, żeby je opchnąć. Interes dobrze się kręcił, bo mały chłopiec z lokami łapał starsze panie zmierzające na groby bliskich „na spojrzenie kota ze Shreka". Musiałem pobudzić kreatywność także w salonie arcade, bo to, że byłem „przy kasie", nie trwało wieczności – w bardzo krótkim czasie można było stracić majątek i to nawet nie grając (jeśli trafił się np. typ z ofertą nie odrzucenia: „daj młody, przejdę ci"). Wpadłem więc na pomysł, żeby przekupywać ciecia-strażnika flaszką wina marki Komandos (nie pytajcie, skąd je brałem), a ten w zamian za przysługę otwierał kluczykiem wrzutnik monet i nabijał ręcznie kredyty na max. Tym sposobem mogłem w końcu bezstresowo ćwiczyć i przechodzić do końca gry, które wówczas wydawały mi się cholernie trudne (dopiero po latach dowiedziałem się, że właściciele przybytków celowo podkręcali poziom trudności w DIP switchach, żeby gracze szybciej ginęli i wrzucali więcej żetonów).



W międzyczasie odkrywałem kolejne placówki, jak chociażby wakacyjny zjazd barakowozów na osiedlowym placu zabaw, które sprowadził mój sąsiad Zdzisław W. (partner biznesowy Świtalskiego, w przyszłości fingujący nawet swoją śmierć, aby uniknąć odpowiedzialności karnej za liczne malwersacje). Jednakże największym sentymentem darzyłem salon umiejscowiony w holu wejściowym na teren Międzynardowych Targów Poznańskich (wejście od ul. Głogowskiej), gdzie był największy wybór automatów i flipperów (myślę, że ponad 50 sztuk). Tam po raz pierwszy zagrałem w Warriors of Fate, Karate Blazers, Total Carnage czy Teenage Mutant Ninja Turtles. Najdłużej przy życiu utrzymał się jednak salonik na dworcu zachodnim z „Kadilakami i Dinozaurami", Sunset Riders czy Punisherem, gdzie z czasem można było ograć nowości z Tekkenem czy Soulcaliburem na czele, ale i on został zamknięty, chociaż tu „pomogła" modernizacja dworca w chlebak, która trwała zbyt wiele lat i biznes zamieniono chyba w jakiś kantor czy kebab. Gdy opuszczałem po raz ostatni to magiczne dla mnie miejsce, to sobie obiecałem, że jak dorosnę i zacznę pracować, to postawię sobie kiedyś taki „pomnik" w domu. Marzenie spełniłem dopiero 30 lat później.

1. Final Fight – chodzone bijatyki lubiłem od zawsze. Wcześniej rządziły Double Dragon, Golden Axe czy Renegade, ale jak zobaczyłem tu animację, grafikę i combosy, to nie chciałem grać w nic innego.

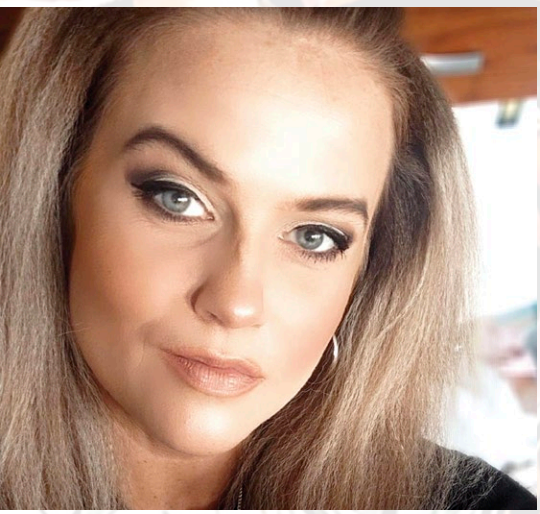
2. Rastan – w sumie pierwsza gra, w jaką grałem na automatach, wybrałem ją chyba tylko z tego powodu, bo był fajny bohater – chłopek z mieczem. Do dziś uważam, że był to dobry wybór, a muzykę nucę sobie po nocach.

3. Warriors of Fate – protoplasta Dynasty Warriors i sequel Dynasty Wars, w które też grałem, ale nie podeszło mi tak bardzo, bo tam była tylko jazda na koniu, a tu można było i chodzić, i jeździć. No i ten bonusowy level z wcinaniem żarcia, aż mi ślinka ciekła.

4. Prehistoric Isle – ludzie pykali w najróżniejsze shmupy i chyba najbardziej molestowane były gały w 1943, ale ja wybierałem zdecydowanie mniej oblegane Prehistoric Isle, bo... strzelało się w dinozaury i dochodziłem dalej niż w „samolotach".

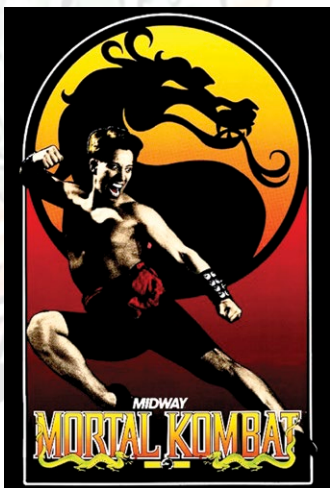
5. Moon Patrol – „Easy to learn, hard to master" – to hasło przyświecało tej produkcji. Najbardziej kręciła mnie rywalizacja z kumplami, bo graliśmy na zmianę, kto dojedzie do najbardziej oddalonej literki.

Deseo:



Nigdy nie byłam typową dziewczynką, która sięga po lalkę na półce, bo interesowałam się gierkami i próbowałam wymykać się z domu do salonu z automatami. Tak, dobrze czytacie – wymykałam się jako kilkuletnia dziewczynka, aby móc pograć w ulubiony tytuł. Od czego zatem zaczęła się moja przygoda z arcade? Wyjazd nad morze z rodzicami. Piękna pogoda, gorący piasek, zapach smażonych ryb i rodzinny wypad na soczek lub coś mocniejszego. Mój tata jak większość mężczyzn jest smakoszem złocistego trunku. Z tego tytułu wieczorami odwiedzaliśmy pobliskie puby i restauracje. To były czasy, gdy jeszcze w knajpach można było spokojnie posiedzieć z rodziną, bez burd i pijackich awantur. W trakcie tych wojaży uruchomiłam swój pierwszy tytuł: Cadillacs & Dinosaurs i momentalnie przepadłam. Dla mnie przeskok z Commodore 64 na automat to było coś niesamowitego. Nie mam pojęcia, czy to były oryginalne automaty, ale podejrzewam, że nie, bo na jednym było kilka tytułów. Jakby tego było mało, tuż obok stały flippery. Od tego momentu wiedziałam, że córunia będzie namawiać tatusia na złoty trunek bardzo często. Niestety nie mogłam pozwolić sobie na długie stanie przy automacie, aby próbować przejść daną grę do skutku, ponieważ fundusze były bardzo okrojone. Po tygodniu odpoczynku wróciliśmy z wakacji i jakie było moje zaskoczenie, kiedy brat zdradził mi, że na naszym osiedlu znajdują się dwie knajpy z automatami. Odkryliśmy również, że za pobliskim kościołem był salon z automatami. Zaczęło się granie na uczuciach rodziców, że może wyszlibyśmy całą rodziną tak jak na wakacjach. Zaczęłam wymyślać różne tego typu historie. Ostatecznie częściej udawało się namówić na to tylko tatę (ku niepocieszeniu mamy) i w ten sposób mogłam korzystać z gier arcade. Każdy grosz, który otrzymałam od babć, na lody czy urodziny/imieniny, przeznaczałam na automaty. Kiedy brakowało kasy, przemykałam między stolikami i oglądałam, jak grają inni. Próbowałam niejednokrotnie wejść do knajp bez rodziców, ale niestety rzadko kiedy mi się udawało. Zdarzały się jednak wyjątkowe sytuacje, w których przyczepiałam się do któregoś z moich sąsiadów, aby móc zagrać na legalu w miejscu pełnym dymu papierosowego i alkoholu. Minęło 30 lat i nigdy nie odbiło się to na mojej psychice. Nie palę, nie piję i jestem całkiem normalna.

1. Cadillacs & Dinosaurs – zdecydowany nr 1. Przede wszystkim z sentymentu, bo to pierwsza gra, w którą zagrałam na automacie. Kolory, lokacje, dinozaury, samochody i klasyczne chodzone mordobicie to klucz do mojego serca w tamtym czasie.



2. Mortal Kombat – bardzo mocny tytuł (w zasadzie krwawy), który zrobił na mnie ogromne wrażenie. Zdecydowanie to fatality sprawiało, że wracałam do tej gry bardzo często, no i dla Sonyi.

3. Street Fighter II – „rysunkowa" oprawa graficzna podobnie jak w Cadillacs and Dinosaurs skradła moje serce. Jednak to postać Chun-Li sprawiła, że straciłam na tej grze sporo żetonów. Uwielbiałam rysować, więc po powrocie do domu przelewałam na papier to, co zapamiętałam z rozgrywki.

4. Final Fight – wystarczyło mi hasło „podobne do Cadillacs and Dinosaurs i Street Fighter II", aby przepuścić trochę zaskórniaków na ten tytuł. Tutaj najbardziej podobały mi się lokacje. Już sam początek (w jadącym pociągu) był na tyle interesujący, że zostałam przy tej grze na dłużej.

5. Flippery – tu chyba nie trzeba niczego wyjaśniać. Nie znam z tamtych czasów osoby, która nie uwielbiałaby grać we flippery. Sam fakt, że swoją historią sięgają ponad 100 lat wstecz, robi wrażenie. Spadająca kulka okazała się fenomenem na całym świecie, a korzeni można doszukiwać się w japońskim bilardzie z 1750 r. (na pewno znacie Lucky Hit z serii Shenmue :)). Po dziś dzień lubię ograć kilka partyjek.

NRGeek:

Wspomnień z salonami arcade mam sporo, jedno z nich jest związane z grą Pooyan, która była dostępna w hotelu Marina w Sopocie wraz z drugim automatem Elevator Action. Wedle mojego researchu hotel nadal istnieje, ale gier już pewnie dawno w nim nie ma. W tamtych czasach modne było zbieranie monet np. z królami. Sam oczywiście byłem ich zbieraczem i lubiłem je ze sobą wszędzie wozić. Niemniej szybko wykminiłem, że nie potrzebuję wrzucać do automatów pieniędzy wyciągniętych od rodziców, a Pooyan działa też na monety z królami i na srebrnej monecie z papieżem też działało (było mi obojętne, co wrzucam, dopóki strącałem baloniki). Monety leciały

jedna za drugą, a radość z gry nie miała końca, tzn. koniec ostatecznie nastąpił, więc wróciłem do pokoju i moja mama zapytała, gdzie są monety. Gdy okazało się, że są w Pooyanie, wybuchła panika! Zapamiętałem to jako bieganie moich rodziców z wymachiwaniem rękoma w powietrzu, gorączkowymi rozmowami, szukaniem telefonu. Dziś po latach wiem, że próbowali dobić się do właściciela automatów, którego namierzyć się w końcu udało. Udało się również odzyskać drogocenne monety. Nigdy więcej nie pojechały ze mną już nigdzie, a na moje niepewne pytanie, czy dadzą mi kilka groszy na automaty arcade, rodzice już zawsze odpowiadali, że mam Commodore w domu i nie trzeba mi więcej takich rozrywek. Przywołując słowa Kazika – w życiu jest tak, że raz biorą, a raz dają, ale zgredzi to kompletnie nic nie kumają.

1. Pooyan – choć nie grałem w to dużo, okolicznościowych monet było sporo, nawet srebrne z papieżem, monety z królami, jakieś inne pokroju 30 lat PRL-u czy tego typu cuda, więc pod kątem wydanych pieniędzy Pooyan był na prowadzeniu

2. Street Fighter II – moje pierwsze zetknięcie z tą bijatyką było co najmniej szokujące. Piękna oprawa, świetny gameplay, szybko mi zrzedła mina, gdy po powrocie tego samego roku z wakacji moje ziomki Zbylu i Arek mieli SF2 już na swoich Amigach. Ja miałem C64, więc o takich cudach mogłem jedynie pomarzyć.

3. Popeye – jedna z moich ulubionych gier. Choć zasady są przejrzyste, od razu po zerknięciu na ekran widać, że tytuł zawiera sporo zależności i pomysłów. Jest coś magicznego w zbieraniu serduszek rzucanych przez Olivię i daniu klapsa w dziąsło Bluto po uprzednim zjedzeniu puchy szpinaku.

4. Moon Patrol – to klasyk, w łódzkich wozach Drzymały tytuł obowiązkowy, oprawa ssała po całości, ale proste zasady sprawiały, że grało się w to niezwykle przyjemnie.

5. Mortal Kombat – grałem już po tym, gdy byłem mistrzem półpiętra na moim PC. Pamiętam, że gdy jechałem na jakiś wypizdów i był automat z MK, pokazywałem lokalsom, jak się robi fatality. Przez kilka sekund byłem bogiem, potem wróciłem do domu i znowu byłem nikim.

Dżujo:

Chociaż miałem kontakt z grami (via ośmiobitowe komputery) przed zobaczeniem automatów, to dopiero w 1989 r. w salonie gier, podczas wakacji w Żegiestowie, przejrzałem na oczy. Ktoś zebrał naprawdę niesamowity pakiet automatów: Donkey Kong, Frogger, Centipede, Dig-Dug i takie rarytasy jak Gladiator. Właściwie to chciałem spędzić wakacje tylko w tym salonie, co – siłą rzeczy – nie podobało się mojej śp. mamie. To przez automaty byłem rozczarowany, kiedy w 1991 r. dostałem Commodore 64 – grafika na ośmiobitowym sprzęcie za bardzo odstawała od tego, co widziałem na automatach (nie było nas stać na Amigę czy Atari ST). Automaty stały się moją „drugą maszyną" obok sprzętu do grania, który miałem w domu. Dodatkowo „obwiniam" automaty za to, że pokochałem bardziej granie na konsolach niż komputerach. Miałem szczęście, bo w Krakowie nie brakowało dobrych salonów gier, zawsze można też było wybrać się do parku Jordana (tam m.in. kończyłem Golden Axe i grałem godzinami w Street Fightera II). Przy każdym wypadzie na wakacje trzeba było sprawdzić, czy w okolicy jest dobry salon gier (świetny przybytek był w Wiśle, m.in. z oryginalnym automatem OutRun). Z automatami byłem do ich końca, ubolewając nad tym, że nie mogliśmy w Polsce w pełni rozkoszować się przejściem z 2D na 3D, bo zwyczajnie sprzęt stał się za drogi dla polskich salonów. PlayStation 1 i 2 musiały zastąpić ten unikatowy „arcade experience". Szkoda. Powinienem chyba przeprosić śp. mamę, że ciągałem ją po śmierdzących szlugami i stęchlizną, poukrywanych w piwnicach oraz umiejscowionych w rozwalających się barakach salonach. Jeśli komuś miałbym dedykować ten numer, to właśnie jej.

1. Teenage Mutant Ninja Turtles – wraz z drugą częścią (Turtles in Time) to chyba był mój najbardziej „żetonożerny" tytuł. Gra była zaprojektowana w taki sposób, aby pochłonąć jak najwięcej żetonów – wpadliśmy z kuzynami w tę pułapkę.

2. Street Fighter II – nie jestem w stanie zliczyć, ile kasy poszło na SFII, ale było tego na tyle dużo, że w pewnym momencie zaczęło mi iść całkiem nieźle. SFII był absolutnym objawieniem – do dzisiaj pamiętam jego debiut w Polsce.

3. Golden Axe – chodzone bijatyki były moim ukochanym gatunkiem, a ze wszystkich tytułów najwięcej kasy poszło na wymasterowanie, a potem wielokrotne ukończenie Golden Axe. Dla mnie to kult – nigdy nie mogłem sobie odmówić partyjki.

4. Spider-Man: The Video Game – tę grę traktowałem trochę jak komiks/film animowany – po prostu musiałem „obejrzeć" ją do końca, co oczywiście wymagało odpowiedniej liczby monet. A potem przejść ją jeszcze raz, i jeszcze raz.

5. Rail Chase – automat Segi, który był wariacją na temat sceny ucieczki wagonikami z „Indiany Jonesa i Świątyni Zagłady". Strzelanka wymagająca wielu żetonów, aby ją ukończyć, ale „symulator wagonika" był wart takiej bezzwrotnej inwestycji.

Victorino_PL:

Będąc mieszkańcem stolicy, nie można nie wspomnieć o salonie gier, który był atrakcją restauracji Burger King na placu Konstytucji. Od około drugiej połowy lat 90. ubiegłego wieku było to miejsce pielgrzymek małolatów spragnionych gier wideo, których nie mieliśmy na domowych konsolach, a przynajmniej nie w takiej jakości jak w salonach. Zresztą to były inne czasy, bo nawet pomimo posiadania w domu Saturna lub PSX coś nas ciągnęło do tego salonu, a tym czymś była magia unikalnych gier i klimat tego miejsca. Był to salon profesjonalny, bo każdy automat był w swojej oryginalnej budzie (żadnych paściarskich przycisków wpisanych w koło), tak więc technicznie to było high-endowe miejsce! Co więcej, salon miał chyba najlepsze automaty z każdego gatunku takie jak bijatyki: VF2 i MK od 1 do 3 i SF II, shootery: StarBlade, Aero Fighters, beat'em upy: Golden Axe: Revenge of Death Adder (unikat), Warriors of Fate, Violent Storm czy TMNT i wreszcie symulatory: Daytona USA, Sega Rally czy Suzuka 8 hours i wiele innych. Jako fan Segi preferowałem VF2, Golden Axe (klimat Magii i Miecza!) i jej symulatory, a ze stajni Neo Geo: Super Sidekicks (moim zdaniem najlepsza piłka na automaty). Salon w Burger Kingu był magicznym miejscem, gdzie tuż po wejściu w oczach pojawiały się iskierki ekscytacji. Niezależnie od tego, czy mieliśmy pieniądze na żeton, czy też przyszliśmy patrzeć, jak inni grają, i ewentualnie wysępić żeton lub też liczyć na dobry humor menedżera, nazywanego Szefem, który „nabije" kilka kredytów. Ten klimat po prostu się czuło i pamiętam go do dziś, gdyż jest to jedno z najpiękniejszych moich wspomnień związanych z grami. Ów salon zdefiniował mnie jako gracza, a miłość do wspomnianych gier i gatunków trwa do dziś.

1. Violent Storm – to był mój Final Fight na automatach, gdyż uwierzcie lub nie – nigdy nie trafiłem na legendarny automat z beat'em upem Capcomu. Tak więc jak grać, to w dobrego „późnego naśladowcę", a takim niewątpliwie jest gra od Konami. Miała wszystko – kapitalną grafę, muzykę i grywalność.

2. Warriors of Fate – kino sztuk walki plus klimat XIV-wiecznych Chin, okraszony piękną, ręcznie rysowaną grafiką i mamy receptę na hicior salonów.

3. Super Sidekicks – lata 90. i mizeria polskiej piłki (poza srebrem na igrzyskach w 1992 r.), dlatego trzeba było sobie jakoś radzić. Piłeczka od SNK pozamiatała mnie swoją grywalnością, grafiką i prostotą (dwa przyciski). Jako fan Holandii ciorałem na tym automacie jak głupi.

4. Virtua Fighter 2 – jako fan Segi ukochałem sobie hit od studia AM2 w warszawskim Burger Kingu. W owym czasie miałem Saturna i konwersję VF2, dlatego miałem przewagę w potyczkach 1 vs. 1. Dla mnie gra legenda i jeszcze ten stage Shun Di z płynącą barką!

5. Aero Fighters – samoloty, plansze i potężni bossowie, tym właśnie urzekł mnie ten tytuł. Moim faworytem był wiking Kowful pilotujący szwedzki myśliwiec Saab Aj-37 Viggen ze skrzydłami w układzie delta.

Roger:

Moje zetknięcie z salonami gier to również pierwsze zetknięcie z grami w ogóle. Byłem małym berbeciem, gdy nieopodal mojego blokowiska w Warszawie otworzył się przybytek nazywany przez fachowców „wozem Drzymały". Choć jeśli mam być szczery, wozu to w ogóle nie przypominało – to był zwykły, podłużny blaszak ustawiony na cegłówkach przy przystanku autobusowym. I do tej metalowej puszki, w której w lato można było pewnie z powodzeniem wędzić mięso, wstawiono flippery i automaty do gier. Nieopodal rozstawiało się również wesołe miasteczko z kolejką dla dzieciaków i diabelskim młynem, a zrobione przez mamę zdjęcie uwieczniło w tle osiedlowy blaszak będący w tamtych czasach hubem dla miejscowej młodzieży. Co najbardziej uderzające, w „budynku" nie było żadnych okien, więc dym papierosowy, który w tamtych czasach był nieodłącznym elementem takich miejscówek, kłębił się w środku i szczypał w oczy do tego stopnia, że musiałem regularnie przemywać oczy kranówką przemycaną w termosie na herbatę. Miałem może z pięć lat, gdy trafiłem tam po raz pierwszy z ojcem. Nie to, żeby tata był wielkim fanem automatów – blisko blaszaka znajdował się totalizator, gdzie mój świętej pamięci ojciec regularnie puszczał totka, licząc, że może kiedyś trafi chociaż „piątkę" i kupi nową syrenkę. Ustawiała się tam zawsze ogromna kolejka, więc mogłem w tym czasie przebiec na drugą stronę wówczas jeszcze mało ruchliwej ulicy i spędzić czas w miejscu dla małego Rogera na swój sposób magicznym. A jako że przybytek należał do dobrego kolegi moich rodziców z czasów szkolnych, miałem tam spore fory. Rzadko kiedy zdarzało się, żeby jakiś cwaniak chciał „pożyczyć" moje żetony. Poza tym ledwo co dosięga-

łem do przycisków, więc bycie dzieckiem miało swoje prawa. Mogłem nawet liczyć na pewne bonusy i po zamknięciu lokalu, gdy tata z kolegami raczył się chmielem, zagrywałem się w różne produkcje, nie będąc świadomym, w co gram. Ale migało i wydawało fajne dźwięki, więc wszystko się zgadzało. Jeden tytuł zapadł mi jednak szczególnie w pamięć, bo była to najprawdopodobniej moja pierwsza gra, w jaką w ogóle zagrałem – mowa o „samochodziku". Nie znacie? Po latach doszedłem do tego, że ów samochodzik to nic innego jak kultowy Moon Patrol. Od tego wszystko zaczęło się kręcić. W stronę gier oczywiście.

1. Moon Patrol – moja pierwsza gra na automatach, na którą szły wszystkie zaskórniaki. Nie jestem w stanie określić, ile żetonów przegrałem, ale pomagałem rodzicom w obowiązkach domowych za drobniaki i nawet odpuściłem świąteczne zakupy w peweksie. Zamiast żelaźniaków wybrałem kosmiczny łazik.

2. Sega Rally – byłem fanem Segi od czasu Mega Drive'a, a automat z Segą Rally stał w kultowym salonie przy placu Konstytucji w Warszawie (lub jak kto woli – salonie MDM – od socjalistycznej Marszałkowskiej Dzielnicy Mieszkaniowej). Kierownica i pedały to było coś tak imponującego, że arcade'owe przecież wyścigi uważałem za szczyt realizmu.

3. Tekken 3 – gdy mama zabierała mnie i mojego brata do Krynicy Morskiej na wakacje, liczyła na to, że odpocznę w końcu od konsoli. Z bratem szybko jednak namierzyliśmy salon z Tekkenem 3 i choć w domu na półce z grami leżał tłok z trzecim turniejem o tytuł Króla Żelaznej Pięści, to wydaliśmy tam nasze wszystkie oszczędności. Rok później, bodajże w Międzyzdrojach, było podobnie.

4. Silent Scope – swego czasu w Galerii Mokotów w Warszawie był ogromny salon gier połączony z kręgielnią. Mieszkałem od galerii rzut beretem, więc bywałem tam praktycznie co drugi weekend, a Silent Scope z możliwością dzierżenia w łapach plastikowej snajperki stał się stałym elementem tych pielgrzymek.

5. Metal Slug – nigdy nie grałem w tę serię na konsolach, to były zawsze automaty. A automat taki stał choćby w podziemiach Dworca Centralnego. Trafiałem tam za każdym razem, gdy podróżowałem pociągiem. Raz nawet spóźniłem się na pociąg do Gdańska, bo straciłem rachubę czasu.

Marecky:

Każda niedziela to był szczególny czas, swego rodzaju rytuał. Po porannej mszy w kościele tata zabierał mnie do miejsca, które stało się moim drugim domem na wiele kolejnych lat. Pamiętam, jak trzymałem go za rękę, idąc między starymi kamienicami, najpierw na lody włoskie, a kolejnym przystankiem był salon gier arcade. Zapewne dlatego zawsze tak ochoczo zbierałem się do kościoła, bo w głowie miałem tylko jedno – moment, kiedy przekroczymy próg salonu gier. Niezapomniane przeżycia, które po latach są dla mnie bezcenne. To nie tylko gry, ale również czas, którego z ojcem nie miałem zbyt wiele. Myślę, że dlatego po latach tak chętnie wracam do tych wspólnie spędzonych chwil, gdzie główne tło stanowiło wyjście do salonu gier. Gry komputerowe nie były mi już wtedy obce. W soboty uczęszczałem na kółko komputerowe organizowane w szkole podstawowej, gdzie ogrywaliśmy dwa ośmiobitowe Atari, a kilku kumpli miało w domach swoje własne komputery czy konsole. Znałem Pac-Mana, Arkanoids czy Karate Champions, ale to, co mogliśmy zobaczyć i poczuć w salonie gier, to był zupełnie inny świat. Witała nas tam feeria świateł i dźwięków. Elektroniczna muzyka, piknięcia i wybuchy tworzyły symfonię, która była nieodłącznym elementem tego miejsca. Nie sposób zapomnieć gęstej, nikotynowej zawiesiny, ale ona była nieodłącznym elementem „klimatu" takich przybytków. Tata opłacał kilka żetonów i puszczał mnie wolno. Każda "blaszka" była jak bilet do innego świata, pełnego przygód i wyzwań. Jako że żetonów było zaledwie kilka, w pierwszej kolejności przyglądałem się, jak grają inni, a później wybierałem grę, przy której czułem się najlepiej. Wołałem wtedy tatę, aby podniósł mnie na równi z ekranem i tym sposobem zagrałem w Moon Patrol, Sly Spy czy Commando, a później w ukochany Dragon Spirit czy kultowy już dziś Final Fight. Każda gra nosiła ze sobą emocje jak radość z wygranej czy frustrację ze zbyt wczesnej porażki (z początku dominowała ta druga). Z czasem nabrałem wprawy i mój nick MNN coraz częściej gościł na ekranie High Score. Po kilku godzinach w salonie wracaliśmy z tatą do domu, gdzie naładowany emocjami, jeszcze długo gadałem o moich ulubionych momentach z ogranych gier czy o innych graczach i ich rekordach. Dla mnie to czasy niezapomniane, do których często wracam myślami. Liczba wspomnień związanych z salonami gier jest we mnie ogromna, a co ważne, wiele przyjaźni, które tam nawiązałem, trwa do dziś.

1. Street Fighter II – w 1991 r. nic nie mogło się równać z SFII, to była nowa jakość w świecie bijatyk 1 vs. 1. W tę grę gramy do dziś, a to najlepsza rekomendacja.

2. Dragon Spirit – kosmiczny poziom trudności w połączeniu z klimatycznym światem i niezapomnianą ścieżką dźwiękową. Namco w najwyższej formie, tu wszystko zagrało.

3. Final Fight – prawdziwy nokaut serii Double Daragon i niezapomniany król salonów gier końcówki lat 80. Ogrywane po dziś dzień.

4. Mortal Kombat – debiut smoczej serii szturmem wkroczył na salony. Piękne, duże, digitalizowane postacie, brutalna rozgrywka i słynne fatality nie pozwalały oderwać się od automatu.

5. Cadillacs & Dinosaurs – kolejny hit Capcomu i jeden z najmocniej ogrywanych tytułów w polskich salonach gier. Kapitalnie zrealizowana bijatyka oparta na mało znanej w Polsce serii komiksów.

WYWIAD Z „BOSSEM"

Mój pierwszy automat odkupiłem ładnych parę lat temu od pana Adama z Opola, który na przełomie 1980 i 1990 r. był szefem salonu z automatami. Obecnie ma bowiem blisko 80 lat i jest od dawna na emeryturze, a zbierające kurz maszyny w jego magazynie nie są mu już do niczego potrzebne. Takich osób, podobnie jak naocznych świadków Holocaustu, z roku na rok jest coraz mniej – stąd pamięć o tych czasach wraz z nimi powoli umiera. Takie rozmowy pozwalają zachować dziedzictwo i choć nie miałem okazji spotkać się z szefem osobiście, to dla potrzeb magazynu zgodził się chwilę porozmawiać ze mną przez telefon i opowiedzieć co nieco o tamtych czasach i biznesie.

Majk: Panie Adamie, na wstępie dziękuję za ten automat, po dziś dzień działa i nawet gra już na nim mój trzyletni syn. Zostały panu jeszcze jakieś? Chętnie kupię :)
Szef Adam: Bardzo się cieszę, pewnie za jakiś czas będzie trzeba wymienić joysticki i przyciski, ale nic więcej nie powinno się tam zepsuć. A co do automatów, niestety wszystkie już dawno sprzedałem. Niech teraz inni, młodsi nadal się nimi cieszą, ja już dość się nimi nabawiłem i swoje z nich wyciągnąłem. Pieniądze się teraz przydały, żeby spełnić moje ostatnie marzenie, jakim było zakupienie łódki na Mazurach. Latem sobie pływam, ryby łowię i chodzę z pieskiem na spacery.

M.: Swoje Pan wyciągnął, czyli rozumiem, że to był dobry interes?
S.A.: W szczycie popularności miałem z 60 automatów, a dochód w weekend był porównywalny z trzema-czterema miesięcznymi pensjami. Szło z tego wyżyć.

M.: A jak to się w ogóle zaczęło? Skąd pomysł na taki, a nie inny biznes?
S.A.: W latach 80. ludzie jeździli za zarobkiem do RFN, głównie sprowadzać stamtąd sprzęt, którego u nas nie było. My razem z kolegą przywieźliśmy Nyską dwa automaty, kosztowały tyle, co mały fiat! Automaty miały pójść na sprzedaż, ale stwierdziliśmy, że nie będziemy wspierać czyjegoś interesu i zajrzeliśmy do środka, żeby je zrekonstruować i stworzyć ich więcej. Później jeździliśmy już tylko po podzespoły i budowaliśmy własne budy.

M.: Gdzie zaopatrywał się Pan w nowe gry?
S.A.: Wszystko szło z Zachodu, ale później, gdy zostało to spopularyzowane w Polsce, wymienialiśmy płyty z innymi właścicielami salonów. Kasty stały te same, ale w środku co innego grało. To trzeba było często wymieniać, bo młodzież szybko się uczyła, jak grać i później grała bez końca, blokując innym dostęp. Tym samym dając nam mniej zarobić.

M.: Ponoć w związku z tym właściciele salonów stosowali niecne praktyki, aby wyciągnąć więcej pieniędzy od swoich klientów – czy to prawda?
S.A.: Gdy na początku interes dobrze się kręcił, to nic nie trzeba było robić, ale z czasem, gdy ludzie doszli do wprawy i zaczęli kombinować, to trzeba było coś pozmieniać. Modyfikowało się wrzutniki, żeby przyjmowały tylko nasze żetony, bo ludzie potrafili wszystko tam wrzucać lub oszukiwać z monetą na sznurku – byle tylko waga i rozmiar mniej więcej się zgadzały. Grzebało się w ustawieniach i np. zmniejszało liczbę prób na jednym kredycie albo montowało czasomierze z czerwoną diodą na tych automatach, które były często i długo oblegane, żeby nie grała w kółko jedna i ta sama osoba. Te metody jednak długo nie wytrwały, bo ludzie unikali później automatów, gdzie były zainstalowane lampki.

M.: Czy prowadzenie salonu sprawiało jeszcze jakieś inne problemy?
S.A.: Zdarzali się chuligani, trzeba było ich przeganiać, ale potem i tak wracali. Czasami ktoś przychodził na skargę, że ukradziono mu pieniądze, to musiałem interweniować, ale wiedziałem, że ta osoba potem będzie miała przechlapane, bo jak wyjdzie na zewnątrz, to ktoś będzie tam na nią czekać.

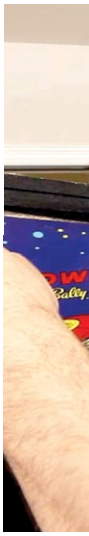
M.: Chciałby Pan coś jeszcze przekazać obecnym graczom?
S.A.: Młode pokolenie powinno docenić to, jak ma teraz dobrze, bo pewnie nigdy nie zrozumie, jak można było płacić za każde zagranie. Ale kiedyś były inne czasy i nie było za bardzo alternatyw. Dziś wszystkiego jest pod dostatkiem i każdy bez większego wysiłku może sobie pozwolić na zakup ogromnego telewizora, komputera czy nawet takiego automatu. A ludzie tylko narzekają, że jest drogo, że inflacja, a nie mają pojęcia, jak kiedyś było ciężko i nie było w sklepach prawie niczego...

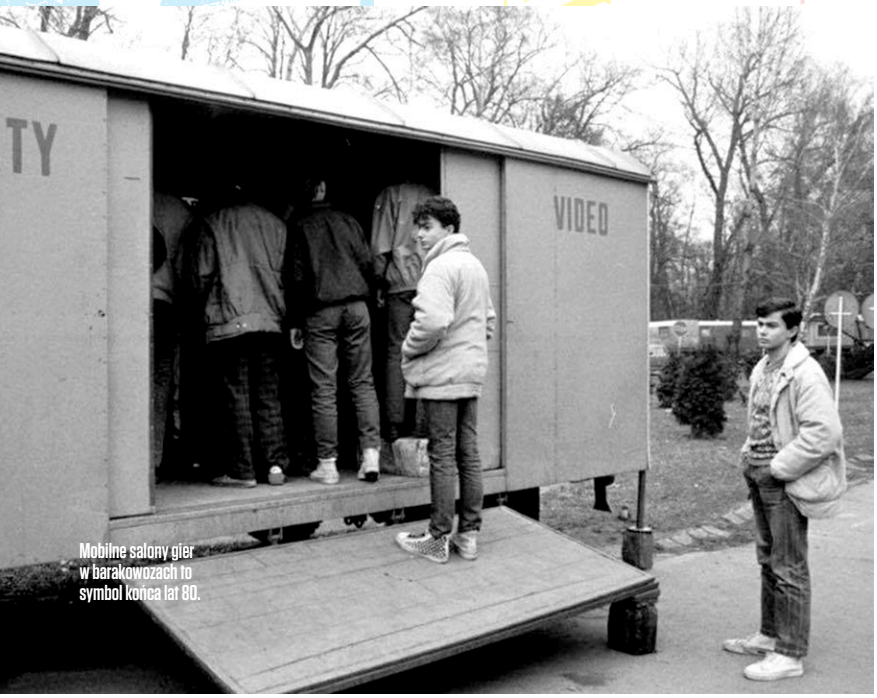
Dochód w weekend dorównywał nawet czterem miesięcznym pensjom

M.: Dziękuję, panie Adamie, za rozmowę i życzę dużo zdrowia! ■

Dawniej to były czasy, teraz już nie ma czasów...

Kredyt, żeton, blacha – to one kiedyś pozwalały zagrać w salonie.





Mobilne salony gier w barakowozach to symbol końca lat 80.

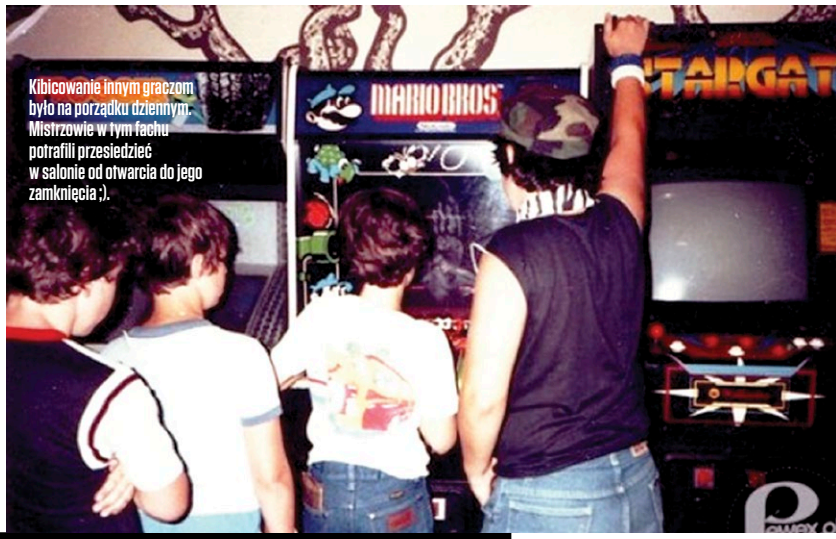
- Daj, przejdę ci.
- Ja zagram, a ty się wpiszesz.
- Mogę się dołączyć?
- Ej, te przyciski/joystick źle chodzi.
- Ty strzelasz, ja będę kierował.
- Młody, grasz pierwszą planszę, a następne ja.
- Gramy po życiu.
- Przyciski się zacinają.
- Szefie, nie zaliczyło mi.
- Ja biję przód, a ty tył (w chodzonych mordoklepkach).
- Zrobić ci koniec za żetona?
- Zrobić ci fatality?
- Mogę popatrzeć?
- Pożycz dwójkę/blachę/żeton/monetę.
- Daj, zrobię ci extra balla (na flipperze).
- Ile masz kredytów?
- Ej, matka cię szuka.
- Żeton albo oklep.

Jeśli dorastaliście w latach 80. i 90., to chcąc nie chcąc salony gier pewnie były obecne w Waszym życiu. Patrząc z perspektywy czasu, wszystko wtedy było prostsze i może dlatego wspominamy je bardzo dobrze i darzymy je tak wielkim sentymentem.

Salony gier, które wtedy funkcjonowały, bez wątpienia miały swój niepowtarzalny klimat. Dworce, klitki i inne lokalizacje, z ciężkim powietrzem od unoszącego się w nich dymu papierosowego, gdzie gościł cały przekrój ówczesnej młodzieży, od dzieciaków, które jeszcze nie są nastolatkami, po ponad dwudziestoletnich zapaleńców, którzy spotykali się codziennie, żeby „grać w gry". Tego smaku rywalizacji offline, twarzą w twarz z innym graczem o najlepszy wynik, który później widniał na tablicy z High Scores, niestety nie da się odtworzyć w dzisiejszych czasach w najmniejszym nawet stopniu. Ten klimat był jedyny. Nawet duże muzea czy salony gier funkcjonujące obecnie nie są w stanie tego dokonać, ponieważ salony nie są już jedynym miejscem, w którym możemy znaleźć najlepsze gry. Powiem więcej, jest to ostatnie miejsce, gdzie będziemy ich szukać, ponieważ w warunkach domowych mamy dostęp do ładniejszych i bardziej zaawansowanych gier za darmo, oczywiście jeśli je sobie najpierw kupimy. Nie pomaga w odtworzeniu tego klimatu również fakt, że w ówcześnie działających lokalach tego typu wszystkie automaty ustawione są na free play, a gracz zmuszony jest jedynie uiścić opłatę za wejście na teren obiektu. Zabija to chęć jak najdłuższej gry na jednym żetonie, bo „jak mnie zabiją", to się dołączę za free i będę grał dalej.

Dawniej nie było tak różowo, każdy posiadał ograniczony budżet i długo zastanawiał się, w co zagrać, i jeśli już się wrzuciło blachę w maszynę, to robiło się wszystko, żeby grać jak najdłużej. W związku z tym liczba nowych gier, które pojawiały się w salonie, uzależniona była od zamożności właściciela i tego, czy poprzednia się zdążyła już „zwrócić". Chcąc nie chcąc masterowało się gry, które były aktualnie dostępne. Po odpowiednio długim ograniu danego tytułu dochodziło się do takiej wprawy, że przechodziło się całą grę na jednym żetonie. Oczywiście nie każdą dało się tak ukończyć, ale zgodnie z założeniami, jakie przyświecały autorom gier rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni, większość była tak skonstruowana, że dało się je zaliczyć na jednym kredycie w ciągu około 30 minut. Dzisiejsza młodzież nie ma takich masochistycznych zapędów jak ich rodzice w ówczesnych salonach gier. Często po małym nawet niepowodzeniu porzucają dany tytuł na rzecz innego i zaledwie garstka z nich z uporem godnym maniaka rozbije na czynniki pierwsze jakąś grę, gdy ta ich wkurzy. Szczęśliwy ten, kto pamięta te czasy, bo one już nie wrócą. Jeśli jednak je pamiętacie, to zapewne nie będą Wam obce różne teksty, które padały w tych salonach. Jeśli któryś z tych zwrotów jest dla Was znajomy, to witajcie w klubie, staruszkowie! ■ **Misiekk**

Wymiana „marquee" oznaczała nową grę w budzie.



Kibicowanie innym graczom było na porządku dziennym. Mistrzowie w tym fachu potrafili przesiedzieć w salonie od otwarcia do jego zamknięcia ;).

SALONOWE ABC, czyli słowniczek najczęściej używanych pojęć:

1CC – przejście całej gry z użyciem zaledwie jednej monety – możliwe jedynie dla prawdziwych hardkorowców po wymasterowaniu.

Automat arcade – jak sama nazwa wskazuje, jest to cała maszyna, w której poza niezbędnym osprzętem służącym do wyświetlania obrazu, sterowania i zliczania wrzuconych żetonów zainstalowana została również gra na płycie PCB lub kartridżu (w przypadku gdy automat miał wcześniej zainstalowaną „matkę", np. Neo-Geo).

Bezel – to ramka lub panel, który otacza ekran monitora. Pełni on funkcję estetyczną, ponieważ często zdobią go grafiki lub instrukcje dotyczące gry, oraz funkcję ochronną kineskopu.

Blacha, żeton, kredyt, moneta – okrągły rekwizyt, który po zakupie wrzucało się do wrzutnika umieszczonego w automacie w celu uruchomienia gry.

Chasis – w kontekście monitorów CRT odnosi się do wewnętrznego szkieletu monitora, który zawiera wszystkie kluczowe komponenty elektroniczne niezbędne do jego działania. W skład chasis wchodzą takie elementy jak płyta główna, cewki odchylające, układy zasilające i inne komponenty elektroniczne, które współpracują, aby wygenerować obraz na ekranie kineskopowym.

Czerwona żaróweczka/ogranicznik czasowy – sposób stosowany przez niektórych właścicieli salonów służący ograniczeniu czasowemu gry na jednym żetonie. Stosowano go wtedy, gdy gra została zmasterowana przez graczy w takim stopniu, że rozgrywka na jednym kredycie mogła trwać całymi godzinami. Dobrym przykładem jest tu Sunset Riders, po której przejściu rozpoczynało się ją od nowa i można było grać w nieskończoność.

Granie na krzywy ryj – zjawisko miało miejsce, jeśli wrzuciliśmy od razu kilka żetonów do automatu, a druga osoba dołączała bez pytania do zabawy jako p2, wciskając start.

JAMMA (Japan Amusement Machine and Marketing Association) – jest to ustandaryzowany rodzaj złącza 56-pinowego powstałego w latach 80., które miało umożliwić podpięcie do tego samego automatu gier od różnych producentów, co wcześniej nie było możliwe. Inaczej można też powiedzieć, że JAMMA to wewnętrzne okablowanie służące do połączenia podpiętej do wiązki płyty PCB z pozostałymi elementami automatu takimi jak kineskop, panel kontrolny, głośnik oraz wrzutnik monet.

Marquee – to ozdobny panel umieszczony na górze automatu, który zazwyczaj zawiera nazwę gry lub grafikę związaną z grą. Przyciąga on uwagę graczy i pomaga w promocji tytułu, często jest również podświetlany, co dodatkowo zwiększa jego widoczność i efektowność

Na składkę/ofiarę – typowy niedzielny tekst, kiedy w teorii szliśmy do kościoła i prosiliśmy rodziców o drobne, a w praktyce docieraliśmy na „mszę" u szefa salonu.

Nowy frajer – osoba, która pojawiała się po raz pierwszy w danym salonie i nie była tam znana. Po wrzuceniu monety zwykle była odciągana od automatu przez jednego typa, a drugi przejmował ster.

Płyta PCB (z ang. Printed Circuit Board, czyli płytka obwodu drukowanego) – była to płyta, na której znajdowały się wszystkie układy elektroniczne uruchamiające i kontrolujące grę.

Płyta matka – płyta, która zamontowana była w automacie arcade (np. Neo-Geo, CPS itp.), do której podłączane były gry m.in na kartridżach (Neo-Geo) lub płytach PCB (CPS).

Szef – w każdym salonie blachy kupowało się od właściciela przybytku, którego każdy nazywał pobłażliwie szefem. To był prawdziwy pan życia i śmierci, bo za niestosowne zachowanie, bójki lub wulgarne odzywki można było wylecieć z klubu bez prawa powrotu. Szefo pilnował także, żeby wprawiony gracz, któremu szło za dobrze, nie blokował zbyt długo automatu – nagłe wyłączenie prądu było tutaj na porządku dziennym (oczywiście prąd po chwili wracał, ale bez możliwości kontynuacji). Ulubionym zajęciem wśród bywalców były próby oszukania szefa, że wrzucony żeton nie nabił kredytu. Komu się to udało, ten zyskiwał szacunek na dzielni.

Tate – tryb gry obracający ekran o 90' do pionowej orientacji, wykorzystywany głównie w wertykalnych shooterach.

Wpis – trzyliterowy podpis, który umieszczony był na tablicy z najlepszymi wynikami w danej grze. W grach, które nie miały baterii podtrzymującej, ulegał on skasowaniu po każdorazowym wyłączeniu automatu.

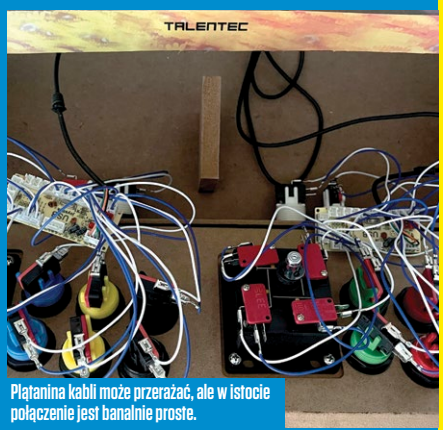
JAK ZMONTOWAĆ SZAFĘ ARCADE?

Efekt końcowy z odpalonym Hyperspin Attraction i... zwisającym kablem.

Szkielet już stoi!

Tylna część obudowy posiada ruchomą klapę na zawiasach.

A tak wygląda okleina z nieistniejącej gry.



Plątanina kabli może przerażać, ale w istocie połączenie jest banalnie proste.

Marquee z napisem „arcade" jest podświetlany dzięki dołączonej listwie ledowej.

Zakup porządnego automatu do gier to obecnie wydatek rzędu 3-4 tys. zł (w zależności od stanu i bebechów). A co powiecie na to, żeby zmontować samemu nową budę i to za mniejszą kasę? Zapraszam do poradnika.

Przede wszystkim do jego zmontowania nie będą potrzebne prawie żadne umiejętności ani dostęp do maszyn typu obrabiarka CNC. Jedyne narzędzia, jakie się przydadzą, to młotek i wkrętarka (względnie śrubokręt, jeśli ktoś jest masochistą) oraz dostęp do internetu, gdzie zakupimy, co trzeba. Naszą przygodę zaczynamy od odwiedzenia hiszpańskiej strony talentec.es. Na początek wybieramy sekcję Bartop i decydujemy, czy nasz automat będzie na bazie ekranu 19, czy 24 cali. Z moich doświadczeń mogę powiedzieć, że dziewiętnastka w zupełności wystarcza do komfortowej gry. Co więcej, jeśli mamy w domu monitor o większej przekątnej +/- 2 cale, to również z powodzeniem się tam zmieści. Przy wyborze obudowy trzeba jeszcze zdecydować wedle gustu o wielkości otworów na przyciski (28/30 mm) czy zadbać o estetykę, uwzględniając wygładzającą taśmę t-molding, aby automat nie odstraszał fuszerką i szorstkimi w dotyku krawędziami. Kokpit powinien zamknąć się w cenie ok. 100 euro (150 euro w przypadku większego modelu). Drugim krokiem jest dobranie standu, czyli dolnej części budy, na której będzie osadzony automat. Jeśli mamy zamiar grać wyłącznie na blacie biurka, możemy ten zakup pominąć, ale prawdziwe doznania płynące z zabawy arcade mają miejsce na stojąco! Stand to nie tylko podstawka, ale otwierana szafa, gdzie możemy schować np. przewody czy domontować wrzutnik na monety – jej koszt to również ok. 100 euro. Vinyls, czyli naklejki, to kolejne opcjonalne rozwiązanie. Jeśli nie chcemy mieć szaroburego automatu, tylko oklejony kolorową grafiką, to trzeba doliczyć 40 euro za każdy element (czyli 80 w przypadku kompletu). Zaprojektowanie własnej okleiny jest droższe o dodatkowe 10 euro i potrzeba więcej czasu na realizację zamówienia. Ostatnim, najistotniejszym krokiem jest wybranie z zakładki Components pełnego kitu zawierającego: głośniki, amplituner, przewody, zasilacz, listwę ledową do oświetlenia marquee, encodery USB, zamek na kluczyk, przyciski i joysticki. Trzeba zwrócić uwagę, żeby rozmiar przycisków był zgodny z bartopem, jaki wybraliśmy, i jaki rodzaj gałek nas interesuje (do wyboru są ledowe, japońskie z uchwytem w formie kulki i amerykańskie, bardziej „drążkowe"). Całość razem z wysyłką i podatkiem nie powinna przekroczyć 1700 zł (1200 zł, jeśli decydujemy się na sam bartop).

Bob budowniczy

Sprzęt dociera do nas zwykle w ciągu czterech-pięciu dni roboczych w paczkach, jak meble z Ikei. Złożenie szkieletu automatu jest dość proste i nie powinno nam zająć dłużej niż godzinę, a zapewnia przy tym dobrą zabawę i sporą satysfakcję. W razie czego do zestawu jest dołączona przejrzysta instrukcja, a w serwisie YouTube znajdziecie filmik, co, gdzie i jak przykręcić. Ewentualne trudności mogą pojawić się przy montażu amplitunera i głośników, gdzie przewody dźwiękowe trzeba podpiąć pod odpowiedni kanał (lewy i prawy) i przykręcić je śrubką, aby otrzymać brzmienie stereo. Osoby, które po raz pierwszy będą montowały kontrolery, muszą mieć także świadomość, że do każdego przycisku/kierunku powinny być przymocowane dwa przewody-łączniki, które należy wpiąć pod encoder USB (na płytce są oznaczenia, który slot odpowiada za jaki klawisz funkcyjny). Drążek joystika trzeba także spiąć metalową obejmą, aby trzymała całość w zwarciu i nie spadła w trakcie gry. To także moment, w którym po złożeniu szafy należy umieścić w środku posiadany ekran na podstawce. Polecam monitor w proporcjach 4:3 lub 5:4, do którego przystosowane są w większości gry arcade (używki można znaleźć w przedziale cenowym 50-100 zł). Panoramiczne monitory będą rozciągały nienaturalnie obraz lub przysłaniały go czarnymi paskami po bokach.

Pokaż kotku, co masz w środku

Teraz docieramy do kluczowego momentu – jakie bebechy będzie miał nasz automat. Przedstawię Wam trzy możliwe opcje wraz z plusami i minusami poszczególnych rozwiązań:

1) Pandora Box – najwygodniejsza opcja i przy tym najtańsza. U Chińczyków można ją kupić nawet za niecałe 200 zł, ale ja polecam edycję 10th anniversary (400 zł) – ma większą moc niż najtańsze modele (oprócz gier arcade i 8-16 bitowych konsol odpala PSP czy Dreamcasta z opcją dodawania własnych gier), obsługę lightguna i trackballa, opcję zmiany obrazu czy wbudowane Wi-Fi. Współpracuje także z wrzutnikiem monet, jeśli planujemy taki zamontować dla większego klimatu. To sprzęt plug & play z preinstalowaną kartą, na której znajdziemy kilka tysięcy gier – podłączasz pod zasilanie, wpinasz monitor, encodery USB i tyle. Pandora ma menu zintegrowane z wyborem gry – wystarczy wybrać tytuł i od razu można grać. Minus? To zamknięta konstrukcja o ograniczonej mocy – nie zainstalujemy tam alternatywnego systemu, nie odpalimy też nowszych gier np. z PS2, GCN czy PC.

2) Raspberry Pi – miniaturowy komputer w formie płytki PCB sprawdzi się tutaj doskonale. Do klasycznych gier arcade wystarczy nawet najtańszy model 3b (ok. 150 zł), jednak polecam nabyć nowszy z piątej generacji (ok. 300 zł), który nie tylko pozwoli odpalić bardziej wymagające gry z automatów (3d), ale i konsole pokroju PS2, GCN czy Sega Saturn. To także swobodne środowisko pozwalające wgrać system według własnego widzimisię jak RetroPie, Lakka, RetroArch, Recalbox czy Batocera. Minusy? Wszystko musimy instalować sami (potrzebna myszka i klawiatura), osobno trzeba zakupić też kartę pamięci microSD, nie odpalimy tu nowych gier z PC.

3) NUC/Mini PC – to rozwiązanie, które sam zastosowałem w swoim zestawie, najbardziej uniwersalne i pozwalające odpalić teoretycznie wszystko łącznie z Tekken 8 czy emulacją PS3 czy Nintendo Switch na czele. Trzeba jednak zakupić sprzęt o odpowiednich parametrach, mający odpowiednio szybki procesor (sugerowane i7), ilość pamięci RAM (min. 16 GB) i koniecznie kartę graficzną. Najlepszy stosunek jakości do ceny oferują modele z linii Minis Forum – celujcie w przedział cenowy min. 1200 zł. To także środowisko, które pozwoli nam zainstalować dosłownie każdy możliwy frontend jak Hyperspin Attraction, Core Type R czy Coin Ops (na bazie Windowsa). Minusy? Cena, konieczność posiadania dodatkowo myszki i klawiatury, ponownie musimy zrobić to wszystko sami.

Jedyne narzędzia, jakie się przydadzą, to młotek i wkrętarka

Oczywiście ktoś może powiedzieć, że prościej i wygodniej jest kupić gotowca w internecie. Tylko czy nie lepiej mieć nowy sprzęt i zrobiony własnoręcznie pod siebie? Co więcej, uruchamiający te gry, na których nam najbardziej zależy, i wyglądający tak, jak sobie to wymarzyliśmy? Warto zatem przeanalizować cały zakup i sprawdzić, ile faktycznie on nas wyniesie. Myślę, że warto! ■ **Majk**

Szafa

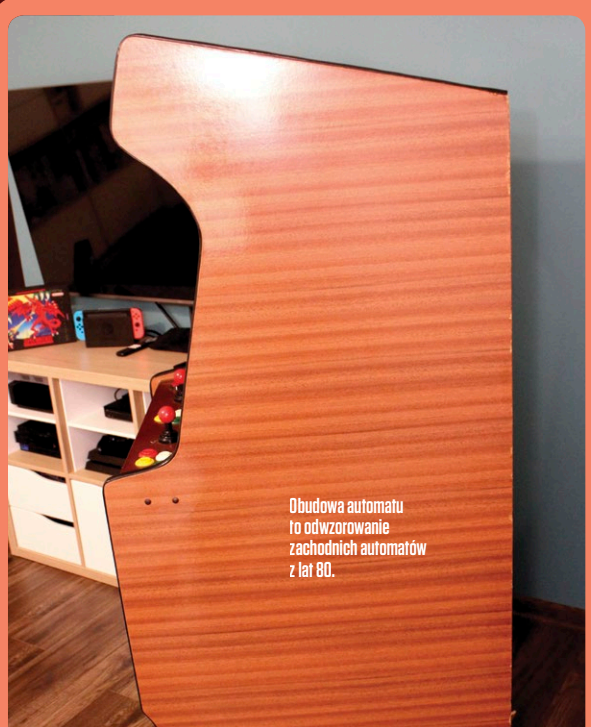
made in Poland

Polska lat 80. charakteryzowała się powszechną szarością i dużą dostępnością octu. W tej dekadzie stawiałem swoje pierwsze kroki jako pokolenie Y i szczerze mówiąc, niewiele z niej pamiętam.

Wiem jednak, że gdy na zachodzie Europy i w USA swoje triumfy święciły pierwsze automaty arcade, to w Polsce, która wtedy znajdowała się za żelazną kurtyną, niestety nie było widoków na to, aby i one zagościły u nas na szerszą skalę. W kraju, gdzie zakup nie tyle oryginalnego automatu arcade, co zwykłego telewizora kolorowego graniczył z cudem, pojawili się ludzie mający na celu stworzenie swoistego bootlega wśród automatów, który wywodził się z Polski i stworzony został z części w mniejszym lub większym stopniu wtedy dostępnych.

Automat z telewizora?

Lata 80., miasto wojewódzkie na południu Polski – to tutaj pewnemu zapaleńcowi udaje się po kilku miesiącach prób i błędów wyświetlić na telewizorze krajowej produkcji sygnał, który został dostarczony do niego poprzez złącze Jamma z podpiętej do niego płyty PCB z grą. Z telewizora Helios TC500 firmy Unitra do obudowy automatu została przeniesiona płytka z zespołem filtrów, blok zasilania, blok odchylania, głośnik oraz oczywiście kineskop. Pozostałe elementy, takie jak blok sygnałowy i zespół załączająco-programujący, zastąpione zostały modułem synchronizacji Toral MS1002 oraz autorską płytką pozwalającą na wprowadzenie sygnału ze



Obudowa automatu to odwzorowanie zachodnich automatów z lat 80.

złącza Jamma. Została ona opracowana w na podstawie dokumentacji układowej kineskopów firmy Wells-Gardner, które w latach 80. wykorzystywane były w automatach arcade (m.in. firmy Atari). Przywołana wyżej płytka PCB została, jak przystało na słusznie minione czasy, wytrawiona w warunkach domowych i zasilona pozostałymi elementami niezbędnymi do prawidłowego wyświetlania obrazu.

Jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma

Sam automat został wykonany z wiórowej płyty meblowej wykończonej obrzeżem gumowym typu t-mold i kształtem swym przypomina popularne w owym czasie na Zachodzie automaty arcade. Panel sterowania ma dwa joysticki i po cztery przyciski do każdego z nich (częściej spotykane były też wersje z trzema przyciskami) oraz dwa przyciski służące do uruchomienia gry odpowiednio dla pierwszego i drugiego gracza. Kineskop z całym osprzętem zamontowany był we wsuwanej obudowie z grubszej sklejki i płyty pilśniowej, która umożliwiała jej wysunięcie i po uprzednim odpięciu kabla zasilającego oraz wtyczki z sygnałem ze złącza Jamma przetransportowanie jej do ewentualnej naprawy bez konieczności przewożenia całego automatu. Przedni panel tej obudowy, do której przykręcony był kineskop, został tak zaprojektowany, że umożliwiał przestawienie kineskopu z orientacji poziomej na pionową w celu uruchomienia w automacie gier w trybie TATE. Szklane dodatki w postaci marquee i bezela frontowego oddzielającego kineskop od gracza zostały również profesjonalnie pomalowane. W przypadku mojego automatu na marquee jest to napis „TIP TOP", pamiętam również, że w jednym z takich automatów zamiast tego był jakże oryginalny napis „KONAMI". Oprócz wyżej wspomnianych elementów pochodzących z telewizora Helios w automacie znalazł się również zasilacz obsługujący płyty PCB z grami oraz wiązka Jamma. Ostatnim elementem jest wrzutnik monet znajdujący się poniżej panelu sterowania. Przystosowany on był do przyjęcia monet o nominale 5 marek niemieckich, które w Polsce zastępowały z powodzeniem monety 20 zł z Marcelim Nowotką lub z wizerunkiem popularnych „wieżowców". Średnica monet polskich i niemieckich była identyczna (29 mm), natomiast jeśli chodzi o wagę, to polskie były cięższe o 0,15 g, jednakże nie przeszkadzało to wrzutnikowi, który musiał mieć jakąś tolerancję i przyjmował je bez zająknięcia.

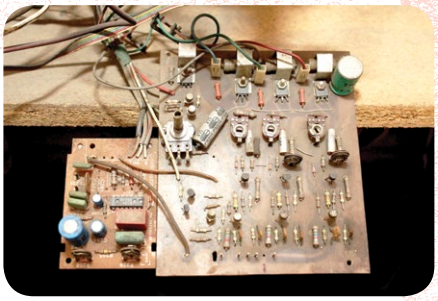
Jak? Gdzie? Skąd?

Historia automatu, którego zdjęcia tutaj widzicie, jest również ciekawa, ponieważ zakupiłem go wiosną ubiegłego roku od osoby, która uratowała go od... rozstrzelania. Sprzedawca nabył go kilka lat wcześniej w obiekcie, gdzie miała powstać strzelnica (wcześniej znajdowała się tam dyskoteka, gdzie ów automat służył do jej końca). Jeśli chodzi o rok powstania tej maszyny, to przyjmuję, że jest to druga połowa roku 1987 lub rok 1988. Jedynymi wskazówkami mówiącymi o przybliżonej dacie jest naklejka na kineskopie, według której został on wyprodukowany 22 czerwca 1987 r., oraz adnotacja znajdująca się na jednej z płytek PCB dotycząca jej roku wykonania, tj. 1987.

Co dalej?

Automat w dalszym ciągu jest w eksploatacji w warunkach domowych i miejmy nadzieję, że za trzy lata będzie świętował swoje 40. urodziny! Po zakupie wymienione zostały wszystkie mikrostyczniki oraz cała wiązka Jamma. Jeśli chodzi o wygląd zewnętrzny, staram się utrzymać go w oryginalnym stanie i nie zastępować żadnych elementów nowymi. Odnosi się to głównie do panelu sterowania, planuję zdjąć z niego folię i wypolerować aluminiową blachę, z której jest wykonany, oraz polakierować ją lakierem bezbarwnym w celu utrzymania efektu. Co prawda irytujące jest umiejscowienie przycisków P1 i P2 po lewej stronie, a nie na środku, jak to miało miejsce z reguły, ale zostawię to bez zmian. Drugim elementem planowanym do odnowienia jest obudowa wrzutnika monet. Zostanie ona wypiaskowana i pomalowana proszkowo w celu przywrócenia jej dawnego wyglądu. Jako swoiste zabezpieczenie na przyszłość posiadam również sprawny telewizor Helios TC500, który w przypadku usterki będzie wykorzystany jako dawca „narządów" dla automatu.

Nie znam dokładnej liczby takich automatów, ale wiem jedno – to właśnie dzięki takim maszynom było dane poznać mi smak arcade, który do dziś smakuje mi najlepiej. Nie liczyła się buda i piękne naklejki, tylko zawartość wyświetlana na ekranie, gdy za gówniaka stało się całą ekipą godzinami i obmyślało taktykę na pokonanie bossa, patrząc, jak grają inni. Oczywiście pojawiały się też zgrzyty w postaci małej liczby przycisków (standardowo występowały trzy), gdy np. Mortal Kombat wymagał ich pięciu, a seria KOF czterech, ale nie przeszkadzało to nikomu, aby wymasterować i przejść daną grę z dostępnym sterowaniem (małym mistrzostwem świata było przejście na jednej blaszce gry Midnight Resistance bez przycisku zmieniającego kierunek strzału, czyli cały czas strzelając w prawo!). Przykład tego automatu pokazuje też, że rynek nie znosi próżni i możliwe jest wykonanie czegoś przy wykorzystaniu dostępnych (nawet w ograniczonym stopniu) rzeczy. Kiedyś nierealna wydawała się możliwość posiadania takiej maszyny na własność nie tyle z powodu ograniczeń finansowych (chociaż to też ;)), ile zerowej dostępności takiego sprzętu na rynku bez odpowiednich znajomości. Czasy się jednak zmieniają i nawet największe marzenia się spełniają. ■ **Misiekk**



Wnętrze automatu i autorska płyta, która umożliwiła wprowadzenie sygnału otrzymanego z wiązki JAMMA.

Kiedyś nierealne wydawało się posiadanie takiej maszyny na własność...

Rodem z PRL-u

To pewnie wyświechtana na łamach magazynu fraza, ale gdyby nie arcade, to nas, tej swojego czasu zrodzonej subkultury, w ogóle by nie było. Zapewne wiele osób pamięta, jak to w Polsce było, zapewne część chciałaby się dowiedzieć, jak to wyglądało. Gdy były lata 80. i było się nawet nie gówniarzem, ale wręcz dzieckiem, które wkraczało w inny świat z żetonem w ręce.

Urodziłem się w 1980 r. – wtedy nie było salonów arcade, jak je rozumiemy teraz, ani tym bardziej takich, jakie kojarzymy ze złotej ery. W Polsce, będącej wciąż pod butem ZSRR, tylko wyższe uczelnie techniczne miały dostęp do jakiejkolwiek „elektroniki". Jakiekolwiek gry były wciąż tematem nowym, by nie powiedzieć szemranym. Na różnorodnych festynach i w wesołych miasteczkach można było natrafić na pierwsze automaty – mechaniczne, jak „gra w żyda", kiedy trzeba było złapać kulkę spadającą pomiędzy gwoździami. Od bajtla mnie to fascynowało. A gdy tata zabierał do jakiejś kawiarni... szok. Były tam flippery, które znałem, zanim chyba wypowiedziałem swoje pierwsze słowo, ale też pierwsze automaty. I wtedy, w pierwszej połowie lat 80., zaczęły wkraczać do nas arcade, automaty w swojej pierworodnej postaci.

Każdy zapewne słyszał historie o „wozach Drzymały". Ja w nich byłem. I te zapyziałe wagony przerobione na salony gier stanowiły wtedy furtkę do absolutnie nowego świata – fascynującego, kolorowego i tak oderwanego od szarości komunizmu, w jakim wtedy żyliśmy. Wkraczając do wozu, w którym były tylko automaty, człowiek odkrywał nowy świat, który zapowiadał się pasjonująco.

Gdyby nie arcade, to nas, i tej subkultury, w ogóle by nie było

Pierwsze bowiem arcade w Polsce pojawiały się tylko jako dodatki w kawiarniach przy flipperach tudzież właśnie jako dedykowane salony. „Salony" wozów Drzymały, w których człowiek czuł się co najmniej jak Alicja w Krainie Czarów. Space Invaders, Pac-Man, Galaga czy absolutnie fascynująco wyglądający (i budzący wyobraźnię, wszystko wtedy zresztą pobudzało wyobraźnię!) Donkey Kong. Ileż radości dawało zapisanie swoich trzech liter na tablicy najlepszych wyników, zwłaszcza gdy automaty nie były często resetowane! I bez jaj i wielokrotnie wspominanych historii – jak bywałem tam z tatą, wszystko grało. Jak zacząłem chodzić sam, niejeden raz zostałem skrojony z kasy przez starszych bywalców (póki tata się nie zjawił i nie zrobił porządku). Czasem mając w ręce tylko ostatni żeton na Donkey Konga, czasem tracąc go po pierwszym dostaniu w pysk i ucieczce z płaczem.

Co ciekawe, wtedy gry cierpiały na syndrom „własnego soundtracku", stąd też często powstawały kultowe tracki, ale też często były wykorzystywane motywy z muzyki klasycznej, by wspomnieć po sięgających po Beethovena Gyrussa czy Ponga. Jakiekolwiek dźwięki i muzyka z tych maszyn działały wręcz jak zaproszenie do innego świata. To jednak zaczęło się rozpędzać, u nas bardzo prędko. Zaczęły pojawiać się bardziej zaawansowane maszyny i gry, jak Missile Command, przy którym nie sterowało się klasycznie, tylko obsługując kulkę, która lata później stała się inspiracją dla technologii trackball wobec klasycznych myszek. W latach 80.! To był szok! Wozy Drzymały z czasem zakończyły swój żywot, zaczęły pojawiać się faktycze salony. Czasami z dodatkowymi atrakcjami, jak np. możliwość wynajęcia pokoju na godzinę... dwie... trzy... gdzie było odpalone Atari 65XE i można było cisnąć w np. Moon Patrol czy co było w ofercie „do wgrania".

Dojrzewanie

Swój pierwszy sprzęt miałem w 1985 r. – tata sprzedał całą, misterną zabudowę miniaturowej kolejki rozciągającej się z makietami budynków na dwa pokoje, by kupić konsolę. Jedyną konsolę stworzoną w Polsce, Ameprod TVG-10. Miała zaledwie kilka gier bazujących na Breakout/Tennis for Two, biało-czarnych, nie mogących nawet startować do ówczesnych arcade. Później wjechało C64 i Amiga, ale to właśnie arcade było przepustką do nowoczesności i tego niepowtarzalnego feelingu grania przy automacie. Gdy już nawet pojawiło się pierwsze PlayStation, i tak to właśnie salony arcade oferowały największy zastrzyk adrenaliny. I w tych salonach w Polsce namiętnie bywałem, bardzo dużo podróżując w okresie studenckim. Gdy pierwszy raz zobaczyłem pierwszego Mortal Kombat

w 3D, MK 4 na arcade, zanim powstały (podłe) porty na konsole, nogi mi się ugięły. I tak dużo podróżując pociągami, często czekając na peronie, zaliczałem różnorodne salony, które w Polsce powstawały właśnie zazwyczaj w pobliżu dworców PKP.

W wojażach po salonach w tamtym okresie odkryłem zdecydowanie trzy najlepsze. I równie niebezpieczne. W Warszawie oraz te dla mnie priorytetowe: w Katowicach oraz we Wrocławiu. Wrocek miał nie tylko najnowsze rzeczy, ale też gadżety, jak pistolety do Virtua Cop czy motocykle (Motor Raid), a nawet bolid do Daytony. I z czasem Street Fighter 3 czy Crazy Taxi. Zasadniczo wszystko, co najlepsze od Segi i Capcomu, absolutnych wtedy dominatorów rynku. Wtedy byłem jednak competitive i poszukiwałem bijatyk. W pierwsze trzy Tekkeny grałem przede wszystkim na arcade (choć już jedynkę miałem na pierwszym PSX, to i tak na pierwsze trzy części przepuściłem masę kasy właśnie na automatach). Były zdecydowanie szybciej, można było w nie zagrać, zanim pojawiła się wytęskniona wersja na konsole. I co jak co, w Tekkenach pierwszy był zawsze salon w Katowicach. Tam po raz pierwszy widziałem TK3 na żywo, przepuściłem pieniądze na powrót i masę czasu, kierując się do/z redakcji na Sokolskiej. Mowa! Gdy pojawił się TK3, jak dostałem info od znajomych ze Śląska (Mutti, Icek, Pablo itd.), że już mają w salonie, to pojechałem specjalnie do Katowic. Wcale nie na jakieś zaplanowane zebranie redakcyjne, randkę, imprezę czy coś, tylko po to, by właśnie pograć w najnowszego Tekkena.

Wspominałem, jak można było zostać skrojonym z kasy/żetonów w szemranych salonach, będąc dzieckiem. To niewiele zmieniło się przez lata – grając nawet w bardziej oświetlonych i publicznych miejscach, trzeba było mieć oczy dookoła głowy, zwłaszcza w mniejszych salonach, jak przy dworcu w Opolu. OK, człowiek już nie był gówniarzem i nie pozwalał sobie w kaszę dmuchać, ale trzeba było uważać, gdy przystępowało się do pojedynków competitive, przy których jest kolejka – wrzucasz żeton, przegrany odpada. A lokalny master po dostaniu w dupę potrafił się naprawdę agresywnie zachowywać i czasem swojego skilla i ambicje warto było lepiej zapakować w plecak i uciekać pomimo wygranej. Do dziś pamiętam sytuację z salonu we Wrocławiu, gdy przy TK3 (przed premierą na PSX!) gościu znał Kinga i sadził wręcz z namaszczeniem multithrows, kasując wszystkich z uśmiechem. Ja wiedziałem, jak się wyrywać, i przystąpiłem do walki Yoshimitsu. I gościu zaliczył zonka, gdy „rzuty mu się popsuły", bo zacząłem się wyrywać i kontrować ile wlezie. Po pierwszej walce wkurzył się, sapnął, ale wrzucił żeton na rewanż. Druga walka, kolejny wpiernicz – i gościu jak wstał, pierrrr...dzielnął plecakiem o ziemię, że aż mury się zatrzęsły, a z pyska zaczęła mu lecieć ślina. Nawet nie czekałem na rewanż, zostawiłem własną grę dla chętnego i czmychnąłem na pociąg.

Apogeum

W Polsce arcade było szalone. Rzadko kiedy można było spotkać oryginalne automaty, a najwyższą wartość miały te, które nie miały rozjechanej gałki i działające wszystkie przyciski. Po wejściu pierwszego PlayStation pojawiły się także klasycznie słowiańskie zabiegi – co z tej „maszyny Zachodu" można wycisnąć i czy można na tym zarobić. Poza rozkwitem piractwa to przełożyło się także na salony arcade, w których zaczęły się pojawiać PSX-y zamknięte w automatowym pudle, na których odpalano np. Soul Blade/Edge. Totalnym szokiem był zatem dla mnie wyjazd do Londynu na targi ECTS w bodajże 1998/1999 r., gdzie poza imprezą wbiliśmy redakcyjną ekipą (z dotąd współpracujących z PE m.in. Norby i Myszaq) do... Sega World. Coś absolutnie nie-sa-mo-wi-tego, istny kosmos! Kilkupiętrowe istne spełnienie marzeń: na każdym poziomie automaty, jakaś winda spadająca swobodnie z sufitu, restauracje, bary i... dziewczyny. Normalna zabawa na wypasie, a nie zatęchłe lokale, w których, poza panią sprzątającą, kobiety nigdy nie widziano. I total szlagiery, jak Virtua Fighter 3 i wszystko top od Segi i Capcomu, często z dedykowanymi maszynami, nie tylko do prowadzenia samochodu czy motocykla, ale nawet kajaka kanu czy zarzucania wędki. Były tam też specjalne sceny taneczne pod Dance Dance Revolution (zanim wyszły maty na konsole!). Po tej wizycie utworek „Butterfly" (aj jaj jaj I'm your little butterfly) został mi głowie do dzisiaj.

Niestety ten wspaniały, londyński zakątek rozkoszy został zamknięty, co zresztą zwiastowało koniec Złotej Ery arcade. Czy zaawansowane, domowe konsole przyłożyły palec do kresu arcade, gdy Dreamcast był dosłownie maszyną arcade pod własną strzechą? Zapewne. Na przełomie milenium zakończyła się nie tylko Złota Era, ale też cały temat, niemalże całkowicie. Niemalże, bo automaty zaczęły powracać. Najpierw w formie prymitywnych maszyn w stylu Whack-a-Mole znajdujących się w kręgielniach czy kinach, ale sytuacja zaczęła się zmieniać w ostatnich latach. Czyżby narastał boom na arcade? Jak w grach planszowych: po erze zachwytu wszystkiego digital-in-house ludzie sięgnęli po rzeczy fizyczne. I zaczął powracać romantyzm, nie bójmy się tego słowa, jaki związany jest z automatami. ■ **Kali**

Dlaczego (nie) warto kupić Arcade1Up?

Automat w domu, własnej budowy, uratowany, a może inna alternatywa? Licencjonowane automaty 1Up cieszą się pewną popularnością, jednak czy to dobra inwestycja, czy jedynie dobry marketing?

Maszyny od 1Up to w zasadzie zamknięte konstrukcje oferujące daną grę, serię lub markę. Obudowa, jak i cała stylistyka jest wzorowana na konkretnym automacie, dopiero po przejściu do menu pojawiają się dodatkowe opcje, jak wybór gier oraz ustawienia poziomu trudności i wyglądu. W przypadku Mortal Kombat Arcade1Up Automat – Midway Legacy Edition, w którego się zaopatrzyłem, główne danie składa się z Mortal Kombat, Mortal Kombat II oraz Ultimate Mortal Kombat, jako przystawki są Joust, Defender, Rampage, Gauntlet, Paperboy, Rootbeer Tapper, Bubbles, Toobin oraz Wizard of Wor. Z uwagi na cenę (2599,90 zł) producent mógł się bardziej postarać, szczególnie biorąc pod uwagę katalog dostępnych gier. Brak Mortal Kombat 3 także trochę dziwi, wiadomo, że Ultimate MK3 to lepsza, preferowana wersja, jednak dorzucenie tego romu nie sprawiłoby problemu, a dałoby pełnoprawną kolekcję smoczej serii, zanim przeszła w trójwymiar.

Ärcade by IKEA

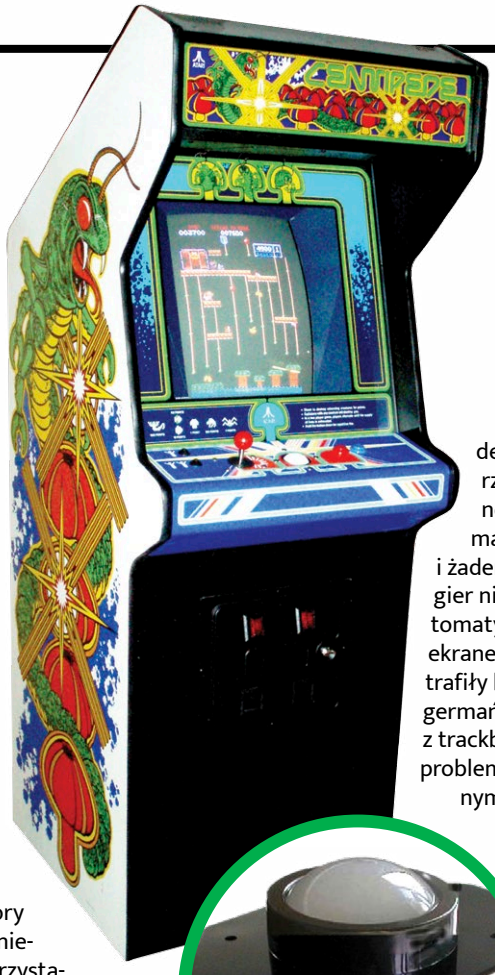
Automat dostajemy w sporym pudle i musimy złożyć go samodzielnie niczym mebel, korzystając z instrukcji. Całość jest z płyty MDF, która do najwytrzymalszych nie należy, ale cechuje się mniejszą wagą. Składanie nie powinno zająć więcej niż godzinę, jedyny problem może być ze sprawdzeniem, które wkręty i komponenty gdzie idą, gdyż instrukcja jest prosta, a torebki mają wybiórcze oznakowanie. Elektronika, czyli ekran i arcade sticki, to gotowe komponenty, trzeba jedynie podpiąć kabelki w odpowiednie miejsca. Żadnego lutowania czy innych kombinacji. Podobnie jest z zasilaniem, które ma ciekawe rozwiązanie w postaci dzielonego kabelka. Z automatu wystaje tylko końcówka, w którą wpinamy właściwy kabel zasilający przypominający przedłużacz. Miłe, bo dzięki temu nie trzeba się martwić o kabel i wszelkie problemy z nim związane, gdy będziemy przesuwać budę. Jest ona dość mała, metr z groszami wysokości i około pół metra szerokości. Można, a nawet trzeba złożyć jeszcze podstawkę, która dodaje 30 cm wysokości (niektóre modele wymagają jej zakupu osobno). Całość waży około 30 kg, co ułatwia ustawianie, ale sprawia także, że stabilność jest umowna. Automat z podstawką ma 1,5 m wysokości, gałka i przyciski są na wysokości 93 cm, natomiast 17-calowy ekran zdaje egzamin, pod warunkiem że nie jesteśmy gigantami. Nie należę do najwyższych osób, a gdy stoję wyprostowany, marquee zasłania mi górną część ekranu. Znajomy wyższy ode mnie o zaledwie kilka centymetrów nie był w stanie zobaczyć całego ekranu bez pochylenia się. Pojawia się jeszcze jeden problem – szerokość automatu jest dostosowana do jednego gracza, natomiast dwie osoby muszą już się odpowiednio ustawić, by nie stukać się łokciami. Odstające boki także trochę przeszkadzają, gdyż nie da się ułożyć dłoni na idealnie płaskiej powierzchni, tylko trzeba trzymać w powietrzu lub przyzwyczaić się do lekkiej niewygody.

Pod względem wizualnym nie ma powodu do narzekań, boki mają dokładnie te same grafiki, co oryginalny automat MKII z Raidenem po bokach, „marmurowym" podłożem pod przyciskami i gałkami oraz naklejkę pod ekranem. To, co boli, to konstrukcja boków. W przypadku Midway Legacy Edition oraz kilku innych mamy tak zwane kołnierze, które w oryginalnych automatach miały zamontowane marquee z logiem danej gry, zazwyczaj podświetlane. Tu nadal mamy marquee, jednak jest ono umieszczone głębiej bez podświetlania (są opcje z nim), przez co wygląda to dziwnie. Odstaje to i momentami przeszkadza, szczególnie gdy trzeba się pochylić. Przyczepić się można także do widocznych otworów na wkręty, przydałoby się dodać zaślepki w odpowiednich kolorach, by to zamaskować.

Pytanie więc, czy Arcade1Up to sprzęt wart zakupu? To zależy. Jeśli macie 2,5 tysiąca do wydania na fajny mebel do pokoju, to czemu nie? Wykonanie jest poprawne, konstrukcja prosta, a wizualnie prezentuje się bardzo dobrze, jak mniejsza wersja oryginalnego automatu. Natomiast jeśli chcecie faktycznie z niego korzystać, to wypada rozważyć, czy Wasze gabaryty są kompatybilne oraz czy wystarczy Wam ograniczona liczba gier. Wiadomo, najlepiej by było mieć jak najwięcej gierek, tu oficjalnie mamy zamknięty system, bez opcji dodania innych. Można to zmodyfikować, ale wtedy kupowanie tego zestawu mija się z celem, bo w tej cenie można zbudować automat samodzielnie. ■ **Konsolite**

Maszyny te to zamknięte konstrukcje oferujące daną grę, serię lub markę

AUTOMATY LECĄ W KULKI



Maszyny arcade często były źródłem innowacyjnych i nietuzinkowych rozwiązań, których próżno było potem szukać, przynajmniej powszechnie, na innych platformach. Wiadomo, niektóre metody sterowania sprawdzają się tylko w pewnych grach i są dość niszowe, więc ostatecznie nie trafiają na komputery czy konsole jako akcesorium, a jeśli nawet, to ich popularność bywa tak znikoma, że zwykle umierają śmiercią naturalną.

Jednym z takich właśnie rozwiązań były trackballe, kulki pełniące rolę kontrolera. Jeśli pamiętacie jeszcze te stare myszki z gałą zamiast układu optycznego (ba, jesteście Czytelnikami PE, więc jasne, że pamiętacie!), to gdyby taką myszkę obrócić i smyrać po brzuszku, działałoby to nieco podobnie (pomijając odwrócone osie i brak swoistej bezwładności kulki w myszce). Zresztą trackballe przewijały się też w najstarszych laptopach jako rozwiązanie zastępujące myszkę właśnie czy nawet w ośmiobitowych maszynkach od Atari (w tym w konsoli 2600). Rozumiecie zatem generalną ideę – trackball pozwalał nam na osiągnięcie większej precyzji i płynności ruchu w grach zręcznościowych czy strategicznych, co oczywiście przekładało się na lepszą immersję.

W przypadku trackballi inspiracja pochodziła spoza rynku gier

W artykule o American Laser Games wspomniałem, że źródłem powstania ichnich automatów były symulatory policyjne. W przypadku trackballi inspiracja również pochodziła spoza rynku gier, bowiem zaadaptowano technologię, która początkowo była powszechnie stosowana w wojsku do obsługi systemów radarowych. Rozwiązanie to stosowano już we wczesnych latach 50. ubiegłego wieku w systemie DATAR kanadyjskiej marynarki wojennej, choć faktycznie wywodzi się ono z późnych lat 40. i eksperymentowania Brytyjczyków z komputerami analogowymi.

Jeśli chodzi o to, kiedy rozwiązanie trafiło do maszynek arcade, to zdania są podzielone. Panuje powszechne przekonanie, że to Atari dostrzegło w trackballu spory potencjał i było pionierem w kwestii wykorzystania go na rynku elektronicznej rozrywki, czego dowodem ma być ich produkcja o skromnie brzmiącej nazwie Football z 1978 r. Niemniej branżowy dziennikarz Steven L. Kent dotarł do twórców gry i jej programista Michael Albaugh przyznał, że tytuł był zainspirowany podobną japońską produkcją, której nazwy niestety nie pamięta. Z kolei Dave Stubben, odpowiedzialny za hardware tytułu od Atari, twierdził, że najprawdopodobniej była to jakaś gra od Taito, które wówczas było bardzo popularnym producentem automatów. Ostatecznie jednak pewności nie ma, ale ja swoje podejrzenie i owszem mam. W 1977 r. Sega opracowała automat World Cup, który również korzystał z trackballa, a że przez wielu Niebiescy są uznawani za japońską firmę (choć jej korzenie są amerykańskie), to może stąd przyszła inspiracja. Niestety prawdy pewnie nigdy nie poznamy.

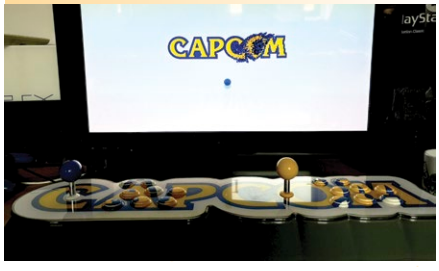
Nierentowny biznes?

Choć trackballe przyjęły się na rynku bardzo dobrze, to jednak nie są już tak powszechnie stosowane. Przyczyn oczywiście jest kilka, ale w przypadku maszyn arcade najważniejsza jest rzecz jasna niezawodność – urządzenie ma na siebie zarabiać i żaden właściciel salonu gier nie chce, by jego automaty straszyły czarnym ekranem. O ile joysticki potrafiły być wytrzymałe jak germańskie czołgi, o tyle z trackballami był ten sam problem, co ze wspomnianymi wcześniej myszkami bazującymi na kulce. Gała zbierała brud, który się nawarstwiał i cały układ wymagał dość częstego czyszczenia, w przeciwnym razie trackball nie działał należycie płynnie, co powodowało frustrację graczy. Nie przeszkodziło to jednak w powstaniu całej masy automatów z ciekawymi produkcjami – w Missile Command od Atari używaliśmy trackballa do sterowania krzyżakiem, by przechwytywać nadlatujące pociski, w słynnym Marble Madness z 1984 r. kontrolowaliśmy kulkę, przemieszczając się po fikuśnych, wielopoziomowych labiryntach (na tej samej zasadzie działał SegaSonic the Hedgehog, ale został wydany wyłącznie w Japonii – przyp. Majk), a w wyprodukowanym w 1989 r. automacie Golden Tee Golf od Incredible Technologies trackball pozwalał nam na kontrolowanie siły i kierunku uderzenia kijkiem golfowym. O tym ostatnim tytule wspomniałem nie bez powodu – choć bez wątpienia najlepsze czasy trackballe mają już za sobą, to Incredible Technologies jest wierne temu rozwiązaniu od ponad 30 lat i każda kolejna odsłona Golden Tee Golf bazuje na tej metodzie sterowania! Jak widać, jeszcze sobie trochę te nasze kulki posmyramy! ■ **Ural**

Małe jest piękne

Nie jestem fanem emulacji i wolę oryginalny sprzęt sprzed lat, jednakże są przesłanki skłaniające do tego, by skierować się w tę „niekoszerną” stronę. Jedni kupują konsole/automaty arcade oparte na układzie FGA do kolekcji z uwagi na fakt bycia fanami danej marki (mam tak i ja). Inni robią to ze względu na brak miejsca, uniwersalność (zasilanie z USB, port HDMI) czy też kwestie finansowe. W poniższym zestawieniu omówię produkty, które swoim wyglądem nawiązują do oryginalnych automatów, a pozwalają na granie nawet z... powerbanka.

Capcom Home Arcade



Legalna wersja Pandora Box. Duży arcade stick zbudowany w technologii „all in one” z dwoma stanowiskami, gdzie w miarę komfortowo można grać wspólnie z ziomkiem. Podstawa jest zrobiona z szarego, ogumowanego plastiku, a góra z przezroczystego poliwęglanu, pod którym znajduje się grafika systemu, co daje fajne wrażenie przestrzenności. Jest też port USB do komunikacji, drugi do zasilania, włącznik, złącze HDMI i Wi-Fi (aktualizacje + tablice rekordów). Elementy sterujące oparte na produktach firmy Sanwa, które są bardzo dobrej jakości.

Zawartość? Szesnaście gier, a wśród nich 1944, Street Fighter 2 czy Final Fight.

Wrażenia? Pierwszy kontakt interesujący ze względu na wielkość oraz jakość wykonania, która jest na bardzo wysokim poziomie. Przeszkadza nieregularna forma zamiast klasycznego prostokątu czy innego owalu. Trzymanie CHA na kolanach jest przez to niewygodne, ale gra się przyjemnie. Menu jest fajne, kolorowe.

Co ekstra? Dogrywanie gier po uprzednim odblokowaniu systemu, możliwość grania we dwóch! Dodatkowo może posłużyć jako zewnętrzny kontroler do Xboxa i PC.

Neo Geo Arcade Stick Pro

Arcade stick jest średniej wielkości. Kształt powinien być wygodny, ale nie do końca jest. Przez lekkość obudowy granie, gdy trzymamy NGASP na kolanach, jest mało komfortowe. Joy jest wygodny, a jego praca łatwo wyczuwalna, natomiast klawisze już takiej responsywności nie mają. W obudowie znajduje się złącze HDMI, USB do komunikacji oraz kabel USB, dzięki któremu możemy użyć NGASP jako arcade sticka do innych systemów. Z przodu znajdują się dwa gniazda USB-C. Możemy do nich podłączyć pady od Neo Geo mini i grać na nich we dwóch w gry zainstalowane na NGASP. Jest też złącze słuchawkowe.

Zawartość? W systemie wgrano 20 gier. Głównie dla fanów serii od SNK takich jak Samurai Shodown, King of Fighters oraz Fatal Fury.

Wrażenia? Pierwsze wrażenie jest świetne. Fajne pudełko, design, pakowanie. Wykonanie też jest bardzo dobre. Entuzjazm maleje po pierwszym kontakcie. Brak różnorodności powoduje, że produkt jest przeznaczony dla fanów bijatyk spod znaku SNK.

Co ekstra? Fajnie wykonane menu ze sporą liczbą opcji. Można żonglować ustawieniami do uzyskania optymalnych rezultatów obrazu, a także dograć większą liczbę gier w bardzo prosty sposób.

SNK NEOGEO Mini

Minibudka arcade wygląda całkiem sympatycznie. Fajne rozwiązanie w postaci wbudowanego ekranu pozwala na granie tylko na zasilaczu lub powerbanku. Stosunkowo mały ekran 3,5” jest czytelny i jasny. Nie smuży. Można regulować jego jasność. W obudowie znajdują się również głośniki. Po obu bokach gniazda USB-C do podłączenia joypadów (do nabycia osobno). Z tyłu gniazdo mini HDMI, zasilacza USB-C oraz złącze słuchawek. Joystick jest oparty na mikroprzełącznikach. Oprócz wersji klasycznej SNK branduje także wersję limitowaną Christmas Edition oraz Samurai Shodown (obie wydane tylko w Japonii).

Zawartość? Całe 40 pozycji! W tym takie serie gier jak Metal Slug, The King of Fighters czy Samurai Shodown, więc biblioteka nie jest już tak wszechstronna jak w przypadku pozostałych produktów. W limitowanych edycjach znajdziemy 43 tytuły. Kolekcja została uzupełniona o gry z serii Samurai Spirits (tak nazywa się Samurai Shodown w Japonii).

Wrażenia? Wykonanie jest bardzo dobre. Sprzęt wygląda bardzo dobrze. Sporym minusem jest miejsce reakcji joya wbudowanego w skrzynkę. Należy mocno wychylić gałkę, aby zareagowała. Drugi minus to rozmiar podstawy, przez którą

granie na SNK NEOGEO mini nie należy do komfortowych. Algorytmy zastosowane w emulatorze usunęły ten „pixel look", którym SNK w grach raczył swoich widzów. Natomiast po wybraniu opcji wygładzania obrazu grafika gier zmienia styl na cel shading.

Co ekstra? Tak jak i w pozostałych przypadkach możliwość dograna gier po odblokowaniu systemu. Supersprawa dla osób, które cenią możliwość zabrania takiej budki w podróż. Czy to do pociągu, czy do auta i gry na tylnej kanapie.

Sega Astro City Mini

Tak jak w przypadku poprzedniego produktu mamy tutaj „budkę" w stylu all-in-one. Mamy większy monitor, bo 4", z wyjściem HDMI, dwoma portami USB dla zewnętrznych kontrolerów, zasilanie micro USB oraz gniazdo słuchawek. Gra się całkiem sympatycznie, odległości pomiędzy klawiszami i joyem są większe, czuć „klikanie" joya oraz klawiszy, a górny pasek nad ekranem podświetla się na zielono po włączeniu jednostki. Jakiś czas po premierze klasycznej wersji pojawiło się Sega Astro City Mini V z ekranem zorientowanym pionowo o przekątnej 4,6". Naszą budkę możemy dodatkowo wyposażyć w pada lub arcade stick.

Zawartość? Trzydzieści siedem „szpili". Same sztosy dla wszystkich entuzjastów automatów arcade. Jest Virtua Fighter, Cotton czy Rad Mobile. Świetna wyścigówka, o której dowiedziałem się dzięki temu urządzonku! Na model V wydano tylko gry z orientacją pionową w liczbie 23 sztuk. Znajdziemy tu Sonic Wings, Raiden czy dzieła firmy Toaplan.

Wrażenia? Ładne kolory pudełka, fajne opakowanie, budka z podświetleniem. Ciekawy akcent. Większa budka sprawia, że stosunkowo wygodnie się gra. Responsywność gałki i klawiszy jest bardzo dobra. Smaczku w tym wszystkim dodaje możliwość zakupu malutkiego podwyższenia i taboreciku oraz „ścianki" służącej za tło.

Co ekstra? Ależ oczywiście – możemy „złamać" konsolę i dograć gry!

Taito Egret II Mini

Największa ze wszystkich minibudek z mojej kolekcji. Sprzęt nietuzinkowy, a zarazem mocno kontrowersyjny. Można przełączać kierunki z ośmiu na cztery zarówno w „budce", jak i arcade sticku. Największy ze wszystkich ekran o przekątnej 5", który za pomocą kliknięcia uwalnia tryb obrotu. Dzięki temu Taito w jednej „budce" pozwoliło na granie w gry „vertical". Dzięki tym rozwiązaniom na Taito Egret II mini gra się super. Gała i klawisze responsywne, wszystkie na przełącznikach. Z boku znajduje się złącze kart SD, którymi możemy rozbudowywać kolekcję o kolejne gry. Z tyłu mamy dwa złącza USB dla zewnętrznych kontrolerów, gniazdo HDMI, minijack dla słuchawek i port USB-C do ładowania. Kabel HDMI oraz USB-C są w zestawie.

Zawartość? Czterdzieści gier, czyli druga miniskrzynka z taką liczbą fabrycznie wgranych. Szpile od Taito, a wśród nich takie sztosy jak Darius Gaiden, New Zealand Story czy Tatsujin.

Wrażenia? Zarówno pokład, jak i pudełko są mocno cukierkowe. Tylna ścianka z wylistowanymi tytułami to potwierdza. Mamy tu twardą tekturę i dobrze zapakowany sprzęt. Wygląd konsoli możemy urozmaicić poprzez przyozdobienie budki w przezroczysty baner, na który możemy przykleić jedną z naklejek, które są w zestawie. Na „automacie" gra się dość przyjemnie dzięki największemu z omawianych tutaj rozmiarów.

Co ekstra? I tu też nie jest inaczej – dograne gier to kwestia chwili. Przy zakupie AS z gałką i potencjometrem dostajemy kartę SD z 10 grami, które obsługują wyżej wspomniany typ kontrolera. ■ **kuba_slonka**

BONUS:

Picade Arcade Machine

Zestaw konstruktorski pozwalający na zbudowanie własnego, miniaturowego automatu z lakierowanych, czarnych płyt MDF (wymiary: 310 x 260 x 250 mm). W zestawie dobrej jakości joystick i przyciski (wszystkie na mikrostykach) oraz głośnik 5 W i wyświetlacz LCD 10".

Zawartość? Nie mamy żadnych gier! Trzeba dodatkowo zakupić mikrokomputer Raspberry Pi oraz kartę pamięci microSD (współpraca z dowolnym modelem od 3b wzwyż) i zainstalować wybrany frontend odpalający gry (RetroPie, Lakka czy Batocera).

Wrażenia? Największy wyświetlacz z całego przeglądu, pozwala na komfortową grę (ładne kolorki!). Dźwięki wydobywające się z głośnika czyste i bez zakłóceń. Bajerancki, podświetlony przycisk pełniący rolę włącznika. Spory minus za brak RPi i karty w komplecie.

Co ekstra? Różnorodne naklejki, którymi możemy przyozdobić automat. Biblioteka gier, którą możemy swobodnie dostosować. Dwa przyciski po bokach obudowy, które można wykorzystać do gry w pinball dla klimatu. [Majk]

SALON GIER W POKOJU

Firma Numskull, znana wcześniej z produkcji figurek, poszła za ciosem i stworzyła jeszcze większą gratkę dla kolekcjonerów. Quarter Arcade to miniaturowe repliki automatów – stanowią dokładnie 1/4 rozmiaru oryginalnej maszyny. Szafki wykonane są z najwyższej jakości materiałów drewnianych i metalowych. Mierzą ok. 40 cm wysokości, 23 cm szerokości i 24 cm głębokości, a co istotne – to nie tylko eksponaty do układania na półce, ale w pełni grywalne urządzenia z licencjonowanym romem, kolorowym pięcio- lub sześciocalowym ekranem TFT, podświetlaną markizą LED, wbudowanym akumulatorem litowym do wielokrotnego ładowania i joystickiem wraz z przyciskami na charakterystyczne kliknięcie. Obecnie do sprzedaży trafiło już blisko 10 automatów z takimi klasykami jak Pac-Man, Dig Dug, Bubble Bobble, Galaga, Space Invaders czy Teenage Mutant Ninja Turtles. W Polsce ciężko je dostać, a ich cena wynosi ok. 1200 zł. Marecky z kanału Press Fire to Continue miał okazję porozmawiać z jednym z twórców, oddaję mu zatem głos. ■ Majk

Marecky: Cześć, Chris. Czy mógłbyś się przedstawić i powiedzieć nam więcej o sobie?
Chris Hill: Cześć, nazywam się Chris Hill i jestem szefem marketingu w Quarter Arcades. Jestem w Numskull od ponad pięciu lat i od samego początku Quarter Arcades z premierą Pac-Mana w 2018 r. Jestem także założycielem i twórcą popularnej społeczności retrogamingowej gamesyouloved, w której zrzeszamy ponad 200 tys. graczy na całym świecie, a nasze kanały społecznościowe codziennie angażują się we wszystkie gry retro, w tym duże i małe automaty do gier.

M.: Czy możesz nam powiedzieć, o co chodzi z Quarter Arcades i co zainspirowało Cię do ich stworzenia?
C.H.: Quarter Arcades zrodziło się z kreatywnych umysłów współzałożyciela Numskull Matta Preciousa i dyrektora kreatywnego, Karla Mizena. Wiele lat przed premierą Pac-Mana obaj zastanawiali się nad pomysłem i koncepcją stworzenia salonu gier w... domu. Po intensywnych eksperymentach z różnymi rozmiarami i prototypami narodziła się ćwiartka skali. Nazwa Quarter Arcades ma w tym przypadku dwojakie znaczenie i nie jest przypadkowa. Ćwiartka skali względem oryginału (1/4 skali, a nie rozmiar) i ćwiartka powiązana z amerykańską monetą 25-centową, którą wrzucało się niegdyś do automatu, żeby zagrać.

M.: Jakie były pierwsze kroki, które podjąłeś, aby stworzyć QA? Ile czasu minęło od stworzenia pierwszej szafki do finalnego produktu?
C.H.: Jak wspomnieli twórcy, Matt i Karl spędzili wiele lat na doskonaleniu i tworzeniu rozmiaru, skali i podejścia do tego, co mamy teraz w Quarter Arcades. Od początkowego modelu kartonowego, przez ręcznie zbudowany prototyp, po fabrycznie zbudowaną próbkę, a następnie złotą próbkę – każdy jest dokładnie sprawdzany i badany.

M.: Obecnie na rynku retro pojawia się wiele podobnych produktów, czym wyróżnia się QA spośród konkurencji?
C.H.: Kluczową cechą maszyn jest to, że są zgodne z oryginałem pod względem wielkości, skali i konstrukcji. Mam na myśli, że nadal ręcznie budujemy je z drewna! To jest niezwykłe w dzisiejszych czasach.

M.: Jakie były pierwsze reakcje graczy i recenzentów na nowy, miniaturowy arcade?
C.H.: Jeśli przeszukasz Google'a i YouTube'a pod kątem maszyny Numskull Pac-Man, znajdziesz sporo pozytyw-

Małe, a cieszy – kolejny QA w kolekcji.

BurgerTime gotowy do tegorocznej premiery.

Nazwa Quarter Arcades ma w tym przypadku dwojakie znaczenie

nych opinii na jej temat. Ludzie nie mogli uwierzyć w rozmiar, który działał tak dobrze w skali ¼, i poziom szczegółowości – dopracowaliśmy każdy aspekt gry, od oryginalnej pamięci ROM po oprawę graficzną. Szczególnie po premierze i ujawnieniu koncepcji liczba reakcji była ogromna. Pac-Man to wielka gra i równie wielka odpowiedzialność. Jesteśmy dumni, bo spotkaliśmy się z tak pozytywną opinią ze strony prasy, wpływowych osób i opinii publicznej, dlatego dołączyliśmy do grona osób, które są z nami blisko w tej ciągłej podróży mającej na celu stworzenie wysokiej jakości, dokładnej wersji oryginału.

M.: Który z QA jest Twoim ulubionym i dlaczego?

C.H.: To muszą być Space Invaders i Space Invaders Part II od Taito, z dwóch powodów. Posiadanie ekskluzywnej wersji podpisanej przez samego Tomohiro Nishikado, twórcę Space Invaders, jest niesamowitą rzeczą dla każdego gracza, a w moim przypadku także kolekcjonera. Drugim czynnikiem jest poziom szczegółowości, jaki przyjęliśmy przy opracowywaniu i tworzeniu gry. Odtworzenie słynnego efektu Pepper's Ghost z oryginału było ogromnym wyzwaniem na obu maszynach, ale po wielu latach i wielu prototypach do testowania i sprawdzania wersji ostatecznej udało nam się. Ku uciesze mnie i fanów.

M.: W ostatnich miesiącach odbyło się kilka nowych premier. Czy możesz nam powiedzieć więcej na ten temat?

C.H.: Tak, uruchomiliśmy zamówienia przedpremierowe z linią Taito, w tym Qix, Elevator Action i Zoo Keeper, przywracając także popularnego faworyta, Bubble Bobble. Naszą kolejną dużą premierą będzie BurgerTime. Jest to nie tylko oszałamiająco wyglądająca szafka do gier, ale także nasz pierwszy tytuł od wydawcy Data East. Fani z wielką nostalgią patrzą na Data East i tytuły, które możemy wydać, a BurgerTime to bardzo popularna gra. Więcej wiadomości na ten temat można spodziewać się w nadchodzących miesiącach.

M.: Czy mógłbyś się podzielić lub powiedzieć nam trochę o tym, jakie tytuły rozważasz jako następne, jeśli oczywiście nie jest to tajemnicą. Czy w wyborze gier uczestniczy społeczność QA, czy zależy to wyłącznie od Ciebie?

C.H.: Na to będziesz musiał poczekać i zobaczyć. Możesz być jednak pewien, że mając kontakty z tak niesamowitymi wydawcami gier jak Atari, Konami, Taito i Data East, w nadchodzących miesiącach i latach wypuścimy kilka absolutnych perełek. Zachęcamy także do zgłaszania własnych pomysłów na oficjalnej grupie fanów na Facebooku, którą można znaleźć pod adresem https://www.facebook.com/groups/quardarcades.

M.: Jestem wielkim fanem Waszych produktów i obecnie czekam na odbiór mojego ósmego egzemplarza. Mam nadzieję, że seria będzie się nadal rozwijać i kiedyś będę mógł zobaczyć moje ulubione tytuły, takie jak Dragon Spirit czy Moon Patrol.

C.H.: Wspaniale to słyszeć i fantastycznie, że budujesz swoją kolekcję minisalonu gier w skali ćwiartki! Nigdy nie wiadomo, co się trafi w przyszłości, dlatego warto śledzić naszą stronę www.quarterarcade.com! ■

Z WIZYTĄ w Kraków Arcade Museum

Muzeum Arcade w Krakowie otwarte w marcu 2019 r. pozwoliło fanom retro poczuć klimat starych salonów gier, a co najważniejsze – mieć nieograniczony dostęp do ukochanych automatów.

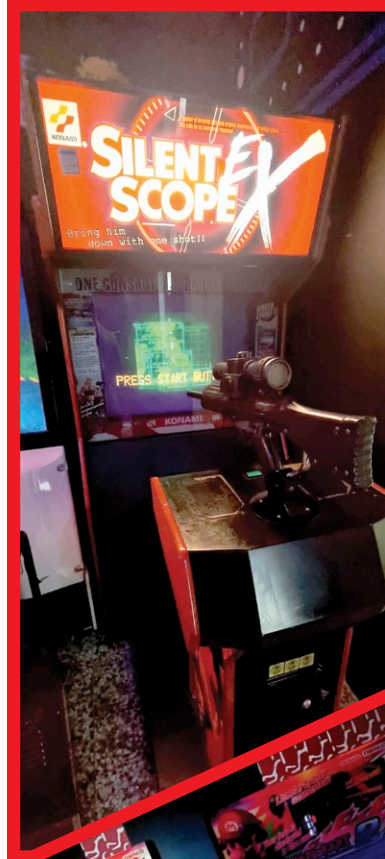
Muzeum mieści się na ul. Centralnej 41A w starym magazynie przerobionym na różne punkty usługowe, jak np. kawiarnia połączona ze ścianką wspinaczkową (bouldering) i sauną. W tym samym budynku, na rogu, jest kręgielnia z sekcją gastronomiczną oferującą pyszne jedzenie (pizza, burgery, żeberka itd.). Jest sporo miejsc parkingowych dla osób podróżujących autem, a dojazd komunikacją z centrum Krakowa (okolice Starego Miasta) tramwajami nr 14 i 1 trwa ok. 20 minut.

Co nas czeka w środku?

Pierwsze wrażenie po wejściu do salonu to istny szok! Po tylu latach w końcu trafiłem do prawdziwego salonu arcade, a takim bez wątpienia jest Krakowskie Muzeum Arcade. Zaraz po wejściu mijamy kilka flipperów, klasyki jak Indiana Jones czy Terminator 2, aż po najnowsze maszyny, takie jak Stranger Things czy Mandalorian. Na 450 metrach kwadratowych mamy do dyspozycji około 160 maszyn, w tym ponad 130 automatów arcade, ok. 20 flipperów i osiem gier rytmicznych. Automaty arcade prezentują pełny przekrój epok, od najstarszych maszyn takich jak Galaga, Centipede, Defender czy Donkey Kong, poprzez klasyki przełomu lat 80. i początku 90., jak Ghosts'n Goblins, Commando. Dalej mamy perełki beat'em up: TMNT, Violent Storm, Dungeons and Dragons, Alien vs. Predator, Cadillacs and Dinosaurs tudzież Golden Axe. Nie zabrakło słynnych celowniczków takich jak seria Virtua Cop i Time Crisis, a także dwie pierwsze części House of the Dead. Do wyboru, do koloru. Zapytacie pewnie, a co z bijatykami? Oczywiście, że są, i to te topowe jak Mortal Kombat od jedynki do czwórki, Super Street Fighter II, Tekkeny, Soulcalibur, a także capcomowski crossover z Marvelem. Dla fanów ścigania jest wiele symulatorów od obu części Sega Rally, poprzez Daytonę USA od Segi, symulatory motocykli, aż po kapitalne Mario Kart! Na koniec warto wspomnieć o współczesnych automatach, głównie rytmicznych w postaci np. Groove Coaster, gdzie musimy wbijać odpowiednie komendy z ekranu generujące utwór muzyczny. Jednak do tego automatu warto mieć własne słuchawki przewodowe z wejściem jack — znacząco zwiększa to wrażenia z zabawy. Dla rodzin z dziećmi i nie tylko kapitalną party game jest automatowa wersja Luigi's Mansion, gdzie jako kontroler mamy do dyspozycji... odkurzacz mający za zadanie łapać duchy!

Panie, po ile? I czemu tak drogo?

Przekrój epok i różnorodność automatów, z których pochodzą, daje ogromny wybór maszyn do zabawy czy to solo, czy wraz z rodziną lub znajomymi. Dlatego żeby w pełni cieszyć się grą i sprawdzić większość interesujących nas automatów, warto przemyśleć bilet open w cenie 80 zł, który daje nam cały dzień nieograniczonego dostępu. Jednak w razie ograniczonego czasu są też opcje 2 godziny w cenie 70 zł i 1 godzina za 50 zł. Jest też zniżka studencka, czyli minus 10 zł od każdej z podanych cen. Dodatkowo jest też zniżka dla rodzin z dziećmi, a także pakiet 10 wejść open, który jest 50% tańszy, niż gdybyśmy kupowali taki bilet pojedynczo. Krakowskie muzeum rotuje maszynami i też wymienia je z drugą lokalizacją w Warszawie. Znacząca większość maszyn jest w świetnym bądź bardzo dobrym stanie, aczkolwiek jest grupa sprzętów, na których czas odcisnął swoje piętno. Najczęściej objawia się to wypalonymi ekranami lub bardzo wypranymi kolorami, czasem gdzieś ekran jest przesunięty. Obsługa na miejscu serwisuje automaty i w miarę szybko usuwa zgłaszane usterki. Dla mnie pierwsza wizyta w Krakowskim Muzeum Arcade była jak wejście do sklepu z zabawkami za dzieciaka, z tym że tym razem możemy „kupić" – zagrać w każdy tytuł. Jeśli planujecie zwiedzanie Krakowa i jego pięknych zabytków i jesteście fanami gier, to warto zaplanować wizytę w tym miejscu i przypomnieć sobie te wspaniałe tytuły, które nas porywały w latach młodości, a także aby pokazać dzieciom, jak rodzice spędzali czas, grając w GRY! ■ **Victorino_PL**



Z wizytą w Warsaw Arcade Muzeum

Krakowskie Muzeum Arcade zdobyło serca fanów retro, teraz czas na stolicę, czyli Warszawskie Muzeum Arcade.

Lokalizacja to Aleje Jerozolimskie 200, konkretnie jedna z hal. Dotarcie tam nie stwarza większego problemu, zarówno samochodem, jak i komunikacją miejską. Jest jeden autobus z centrum (517), którym dojedziemy praktycznie do celu, wystarczy przejść się kilka(naście) kroków, by trafić do sporej hali wypełnionej automatowym dobrem. Tam czeka na nas przeszło 120 (!) maszyn.

W co można zagrać?

Wybór jest naprawdę spory i nie są to jedynie typowe „budy" z drążkami i przyciskami. Jest kilka fantastycznych maszyn wyścigowych jak choćby Sega Rally dla dwóch graczy, z obowiązkowymi fotelami, pedałami i kierownicami. Nie brakuje stanowiska dla fanów strzelania do ekranu. Są Time Crisis 2, Silent Scope, obydwie części House of the Dead oraz prawdziwa perełka w postaci CarnEvil, która zamiast pistoletów ma shotguny. Jest także nieco klasyków z plastikowymi pukawkami, jak choćby Obcy. Oczywiście obecna jest klasyka, której nie może zabraknąć w żadnym salonie dla graczy lub rankingu. Trylogia Mortal Kombat? Jest. Tekken? Jest. Street Fighter? Jest, dwójka także. Soul Edge, Killer Instinct, który mimo iż przyciszony, to nadal przyciąga uwagę. W centrum uwagi znajduje się strefa muzyczna, z czego największą ciekawostką jest WACCA, z okrągłym ekranem będącym jednocześnie „kontrolerem", żartobliwie nazywana pralką. Bajer polega na tym, aby wystukiwać i przesuwać po całym okręgu. Niczego takiego raczej nie widzieliście, automat jest ściągnięty prosto z Kraju Kwitnącej Wiśni z 2019 r., więc świeżynka. Jest także sporo prawdziwej klasyki, której widok w rzeczywistości może zmienić nieco perspektywę, jak choćby Asteroid Deluxe, które z ostrymi jak żyleta wektorami są wyświetlane przez specjalne „lustro" na kilku dodatkowych elementach dających złudzenie głębi. Tego na żadnym emulatorze nie zobaczycie, nawet z nakładkami i modyfikacjami. Tego typu rzeczy trzeba po prostu doświadczyć, podobnie jak z flipperami, które także są tutaj dostępne. Godzilla, Elvira, Stranger Things i kilka innych, cudo, szczególnie Godzilla z wycinkami oraz specjalnymi ujęciami z filmów z prawie każdej ery. Nie brakuje znanych tytułów jak Metal Slug, Contra, Ghost & Goblins, kilkanaście chodzonych bijatyk, strzelanek czy wyścigów. Jest w czym wybierać i w co grać, szczególnie że nic nie wymaga żetonów.

Ile ta przyjemność?

Samo przejście przez muzeum i zobaczenie wszystkiego to przynajmniej godzinka, więc lepiej od razu wygospodarować więcej czasu i wykupić dłuższą wejściówkę. Ceny zaczynają się od 60 zł za godzinę, poprzez 80 zł za dwie, i 90 zł od otwarcia do zamknięcia lokalu. Są także karnety i zniżki dla studentów, dzieci oraz rodzin. Jest gdzie usiąść i odpocząć, choć fani wody chmielnej muszą poczekać jeszcze chwilkę i raczyć się napojami bezalkoholowymi. Kraftowe piwko ma być dostępne niebawem. Właściciele planują dodać jeszcze więcej maszyn, wprowadzić lekką rotację i oczywiście wymienić te, które odmówią posłuszeństwa. Większość z nich jest w bardzo dobrym stanie, choć większa część nie jest pierwszej młodości, co daje się odczuć. Pęknięte elementy pleksi, elementy zastępcze to niestety kwestia czasu i odratowania. Jednak w sytuacji, gdy maszyna ma więcej lat niż niejeden odwiedzający, można to wybaczyć, szczególnie gdy dana gra nas wciągnie. Zresztą ile jest miejsc, gdzie macie możliwość zobaczyć i zagrać na oryginalnych sprzętach? No właśnie. Jeśli jesteście z Warszawy i kręcą Was automaty, to nie ma powodów, by nie odwiedzić tego miejsca, szczególnie jeśli bliżej Wam do stolicy niż Krakowa. W sumie warszawskie muzeum wygląda o wiele lepiej niż krakowskie, które – jak przyznał właściciel – było testem rynku. Lokalizacja jest nieproblematyczna, ceny sensowne, wybór automatów ogromny, ekipa wie, co robi oraz, co ważniejsze, zna temat, więc kwestia tylko i wyłącznie tego, w jakiej gierce chcecie wbić najwyższy wynik. ■ **Konsolite**

Władysławowo welcome to

W latach 80. nie mogło zabraknąć ich na żadnej większej budowie lub inwestycji. Dziś ich miejsce zajęły kontenery, które są większe, trwalsze i paradoksalnie – choć nie mają kół – bardziej mobilne. Wozy Drzymały, bo o nich mowa, odeszły już do lamusa i jeśli jeszcze jakiś spotkamy, to możemy mówić o sporym szczęściu. Pomimo że były one jednoznacznie kojarzone z budowlanką, to pod koniec lat 80. zaradni Polacy znaleźli jeszcze jeden sposób na ich zagospodarowanie, mianowicie tworzyli w nich salony gier. We Władysławowie niejaki Maciej – ogromny pasjonat retrokonsol, komputerów i automatów arcade, twórca Pixel-Manii – zrealizował projekt, który pozwoli wrócić do takiego barakowozu i zagrać w nim, a tym, którzy nigdy nie byli, poznać namiastkę tego, jak to kiedyś smakowało i wyglądało.

Misiekk: Witaj, Macieju, wiemy, że możemy znaleźć Cię we Władysławowie, bo tam zlokalizowałeś swoje skarby. Powiedz mi, skąd pomysł na to, co robisz, czyli Pixel-Manię?
Maciej: Pomysł narodził się, ponieważ zawsze interesowałem się komputerami, zbierałem je i od blisko 10 lat posiadałem już automat arcade. Pewnego dnia postanowiłem wstawić go do gastronomii, którą prowadzę, i w związku z tym, że zaczął on tam pracować, zacząłem myśleć, jak fakt ten ewentualnie zagospodarować. Na zapleczu lokalu posiadałem salę, która wykorzystywana była w sezonie letnim. Po sezonie były tam dyskoteki i różne imprezy, natomiast w latem cały ruch we Władysławowie przenosi się w okolice plaży i na samą plażę, więc siłą rzeczy sala ta była niewykorzystana. W związku z tym zaryzykowałem i wstawiłem tam witryny ze starymi komputerami i kilka-kilkanaście automatów arcade. Wstęp na tę strefę był wolny, ponieważ chciałem zobaczyć, czy to chwyci. Pomysł ten zainteresował ludzi do tego stopnia, że po roku zacząłem już rozbudowywać Pixel-Manię. Wtedy to pojawiły się pierwsze tzw. korytarze czy też labirynty, gdzie są wyeksponowane konsole i komputery. Wtedy też powstał istniejący do dziś podział na strefę arcade oraz strefę konsol i komputerów.

Misiekk: Powiedz mi, czy liczyłeś, ile tego wszystkiego masz, czy już może straciłeś rachubę?
Maciej: Dawno już straciłem rachubę, ale z tego, co pamiętam, to konsol, konsolek, komputerów itd. na 99% jest 600 lub więcej. Oczywiście niektóre sprzęty takie jak Commodore, Atari czy też konsole PlayStation się powielają. Teraz już staram się wybierać smaczki i perełki, ewentualnie jeśli jakiś sprzęt się zepsuje – co zdarza się w sezonie dość często, np. w najgorszym sezonie padło mi 10 lub 11 sprzętów i nie dało się ich naprawić – trzeba kupić nowy.

Misiekk: Przechodzimy do sedna wywiadu – opowiedz, co udało Ci się osiągnąć w tym roku. Wóz Drzymały – skąd pomysł aby odnowić, przywrócić blask takiemu klasykowi?
Maciej: Grajbuda, wóz Drzymały, salon gier w barakowozie itd. Różne są nazwy w różnych częściach polski. Sam pomysł zrodził się około trzech lat temu, dwa lata temu planowałem zrealizować go za pomocą zrzutki internetowej Wspieram.to, ale nie wyszło, ponieważ zebrało się na to wiele czynników, zresztą retromaniacy wiedzą, że wiele z takich akcji pomimo sukcesu zbiórki nie zostało zrealizowanych do końca. Koniec końców nie uzyskałem tej kwoty, którą zamierzałem, więc zgodnie z polityką platformy, na której to było zorganizowane, wpłacone pieniądze wróciły do wpłacających. Ja jednak byłem na tyle uparty, że postanowiłem sam to zrealizować w ramach własnych środków. W zeszłym roku w końcu znalazłem taki barakowóz, jaki mi odpowiadał, bo wiadomo, że są one w różnym stanie, przeważnie mocno zniszczone lub totalne trupy.

Misiekk: To właśnie moje kolejne pytanie – czy trudno było znaleźć coś uczciwego, tzn. nadającego się do tego projektu?
Maciej: Tak, bardzo ciężko. W okolicach praktycznie wszystko zostało już zaadaptowane do jakichś projektów lub też zutylizowane, bo wiadomo, że drewno nie jest wieczne i te konstrukcje, nawet stalowe, są też skorodowane lub na tyle zużyte, że ludziom się nie chciało tego trzymać. Mój egzemplarz trafiłem na Kaszubach, a dokładniej chyba

w miejscowości Sierakowice, o ile mnie pamięć nie myli. Nie był tani, ale był w na tyle fajnym stanie, że nie trzeba było go niejako od nowa budować.

Misiekk: Czyli żadnych większych trudności podczas remontu nie było?
Maciej: Były, były. Oczywiście, że było ich masę, ale tego się spodziewałem i nie dało się ich uniknąć. Po prostu barakowóz, który był przystosowany do innych celów, trzeba było przystosować i zaadaptować na salon gier. Wiadomo, że takich czysto salonowych barakowozów, które kiedyś funkcjonowały jako salon gier w Polsce, już nie ma, a jeśli jakiś się zachował, to na jakiejś mocno zapomnianej wsi.

Misiekk: Myślę, że gdyby w dobie internetu taki salon gdzieś funkcjonował, to pojawiłyby się fotki z niego i jakieś informacje, a tak to nie ma nic, więc Twój prawdopodobnie jest jedynym obecnie funkcjonującym Polsce, jeśli nie na świecie.
Maciej: Jeśli chodzi o działający, to w Polsce na 99,99% nie ma żadnego, bo sam szukałem takiego, żeby go odwiedzić, zobaczyć czy też nawet poczuć ;).

Misiekk: Ile maszyn znajduje się w barakowozie i w jakim trybie one działają, tzn. czy są ustawione na free-play, czy też trzeba coś wrzucić, żeby zagrać?
Maciej: Automatów arcade jest osiem i są to: Space Invaders, Moon Patrol, 1942, Amidar, Bomb Jack, Pac and Paint, Frogger i Cadillacs and Dinosaurs oraz fliper elektromechaniczny Cinema firmy Chicago Coin z 1976 r. Idea tego projektu jest taka, aby w lipcu i sierpniu był on ogólnodostępny. O ile do Pixel-Manii i tej strefy konsolowo-komputerowej i częściowo arcadowej trzeba wykupić wejściówkę i w niej wszystkie automaty są ustawione na free-play, o tyle w barakowozie jest to trochę pomieszane. Część gier będzie na 2 zł, symboliczna opłata, za którą ten barakowóz będzie w stanie zarobić na prąd i sam się utrzymać, a dwa lub trzy automaty, m.in. Space Invaders, będą darmowe, czyli będzie można przyjść niejako z ulicy, usiąść i za darmo pograć i być może pobić rekordy, w czasie gdy pozostałe automaty będą zarabiały na prąd.

Misiekk: Jakie są reakcje ludzi, którzy już odwiedzili barakowóz? Czy mają jakieś wspomnienia, czy opowiadają jakieś swoje historie z tamtych lat?
Maciej: Oczywiście, że tak. Szczególnie na dzieci w wieku 40 lat i wyżej to bardzo mocno działa, bo to przywraca wspomnienia. Oczywiście mało kto już pamięta szczegóły, jak było w takim barakowozie, a jeśli już, to są to pojedyncze przebitki typu, że „o, w moim to było podobnie" lub „w moim to było tak", a całej reszty już nie pamiętają. Ja starałem się, aby wszystkie elementy, które są widoczne, o ile to możliwe, nawiązywały do tych starych czasów. Nawet wykładzina, która znalazła się w nim, a w zasadzie to linoleum, jest z przełomu lat 80.-90. ze starego domu, który w tym momencie nadaje się już tylko do rozbiórki.

Misiekk: Czyli wykładzina też jest retro.
Maciej: Tak, wszystko, co tylko mogłem, zrobiłem retro i nawet boazeria, która jest w środku, została wykonana przeze mnie z paneli pochodzących z demontażu.

Misiekk: A jak nazywa się kukła udająca osobę sprzedającą żetony/kredyty, bo widziałem post na waszym FB z pytaniem, jak powinien się nazywać, i nie wiem, jak się to skończyło. Oczywiście według mnie może być tylko i wyłącznie Szef, bo to zawsze był szef i inaczej się nie godzi, ale co zdecydowali komentujący?
Maciej: Właśnie został Szef bez imienia, bo każdy mu swoje imię doda, ale Szef pozostał, bo był najczęściej wymienianą odpowiedzią, jeśli chodzi o nazwę tego pana, który tam siedzi i sprzedaje kredyty. Zdradzę też, że docelowo ma on oglądać na starym telewizorze Neptun, który ma w kanciapie, Dziennik Telewizyjny z lat 80. Poszukuję też papierosów Klubowych, starych gazet i innych fantów z tamtych czasów, żeby maksymalnie oddać klimat tamtych lat.

Misiekk: Trochę autopromocji ;). Gdzie można obejrzeć tę grajbudę i w niej zagrać?
Maciej: Władysławowo, ul. Starowiejska 1 zaraz przy głównym rondzie. Aby wejść do Pixel-Manii, trzeba przejść przez pizzerię Hanka, która jest najstarszym lokalem gastronomicznym we Władysławowie. Z zewnątrz wygląda bardzo niepozornie, ale w środku jest coś pięknego ;)

Misiekk: Potwierdzam, w środku jest pięknie ;). Dzięki za wywiad i powodzenia w dalszej realizacji retroprojektów.

Jeszcze kilkanaście lat temu, jeśli ktoś powiedziałby, że będę się cieszył jak głupi do sera, pisząc o odrestaurowanym barakowozie wypełnionym po brzegi automatami arcade, to zabiłbym go śmiechem. Czas jednak zmienia wszystko i mam nadzieję, że dzięki temu wywiadowi przypomnicie sobie swoje pierwsze salony gier, w których bywaliście, i być może odwiedzicie Pixel-Manię, aby to przeżyć jeszcze raz. ■

Wizyta w barakowozie działa szczególnie na dzieci w wieku 40 lat i więcej

Galloping Ghost Arcade

Największy salon na świecie

Oto i sprawca całego zdarzenia – Doc Mack.

Umiejscowiony ledwie 30 minut od centrum Chicago, Galloping Ghost Arcade w Brookfield został otwarty w 2010 r. i oferował blisko 130 gier zręcznościowych. Cztery lata później ta liczba wzrosła do 885, a dziś miejsce to uchodzi za największy salon z automatami arcade na świecie!

Jego założycielem jest niejaki Doc Mack, który w zasadzie zawsze chciał otworzyć własny salon arcade. Bardzo bliski tego był już w 2008 r., gdy za pośrednictwem firmy produkcyjnej realizował inicjatywę o nazwie „Wspieraj swoje lokalne salony gier". Tak wspomina to po latach właściciel:

„Chciałem, aby moi pracownicy mogli po prostu wyjść od czasu do czasu i zagrać np. w Mortal Kombat w tradycyjnym salonie gier. Korzystając z Aurcade (serwis z lokalizacjami aktywnych salonów – przyp. Majk), spędziłem sporo czasu na poszukiwaniach i nie znalazłem żadnego stuprocentowo działającego Mortala w całym Chicago! To było straszne, ale zarazem niesamowicie motywujące, żeby zmienić ten stan rzeczy. Postanowiłem więc zaoferować bezpłatną naprawę automatów do gier i oni dostarczali nam maszyny, a my je naprawialiśmy, sprawiając, że działały w stu procentach. Zaproponowałem, że udostępnię i zaprojektuję darmowo strony internetowe, kupię domeny, zapłacę za całą przestrzeń internetową. Chciałem tylko, żeby salony gier były wciąż żywe i bardziej znane"

Dwa lata później jeden z jego współpracowników, Jerry Cantu, chciał rozpocząć nowy biznes i zapytał Maca, co by zrobił na jego miejscu, gdyby miał trochę gotówki na inwestycję? Doc stwierdził, że pewnie otwarłby salon gier, a Jerry postanowił w to wejść. Mac bez zawahania odparł: „Jasne, otwórzmy to, pomogę ci, znajdę gry, zajmę się konserwacją".

I tak nawiązali współpracę, która początkowo wyglądała jak chwilowy kaprys, ale z czasem przekształciła się w gigantyczny biznes. Na dobry początek za zaledwie 5 tys. dol. udało się nabyć 114 maszyn z jakiejś opuszczonej stodoły w stanie Iowa. „Załadowaliśmy się na ciężarówki i pojechaliśmy tam. Cena była doskonała, ale nie wiedzieliśmy konkretnie, jakie gry otrzymamy, ani nie znaliśmy ich stanu. Dotarliśmy na miejsce i to wyglądało, jakby ktoś rozsypał worki z ziemią i wylał coca-colę na każdą maszynę, bo sprawnych było może z osiem. Pomyślałem sobie, że będzie z tym dużo pracy!".

Obecnie w Galloping Ghost Arcade można znaleźć już blisko tysiąc gier

Czego tu nie ma?

Obecnie w Galloping Ghost Arcade można znaleźć już blisko tysiąc gier. Tradycja jest tam celebrowana w formie prezentacji nowego automatu w każdy poniedziałek (Monday Mystery Game – można obejrzeć na żywo na kanale YouTube). Niektóre z nich to prawdziwe unikaty i perełki jak chociażby Sega R360 – jedyny egzemplarz w USA. Ba! Znajdziemy tam nawet maszyny z nigdy niewydanymi grami jak Primal Rage II czy Mad Motor. Salon jest także znany z monitorowania najlepszych wyników – w jego murach ustanowiono już ponad 600 rekordów świata. Na miejscu można często spotkać wielu uznanych ludzi i legend z branży jak Jeff Lee (twórca Q*berta), Ed Boon i John Tobias (Mortal Kombat) czy nawet Toru Iwatani (Pac-Man), który wpadł

tam na chwilę, będąc przejazdem z Japonii. W przeciwieństwie do większości amerykańskich salonów Galloping Ghost nie korzysta z żetonów, zamiast tego wszystkie gry mają ustawiony darmowy dostęp. Pobierana jest jedynie opłata za wstęp w wysokości 25 dol., a goście mogą grać w dowolną liczbę gier tak długo, jak chcą przez 365 dni w roku, od 11 do 2 nad ranem. Nie wiem jak Wy, ale ja, jeśli kiedyś wybiorę się do USA, koniecznie odwiedzę Chicago i ten wyjątkowy przybytek pod adresem: 9415 Ogden Avenue, Brookfield, IL 60513. ■ **Majk**

Cover story

Przy okazji wizyty w Krakowskim Muzeum Arcade, Marcin „Victorino_PL" Lendzion przygotował sesję fotograficzną z Emi, którą możecie podziwiać na okładce limitowanej edycji Arcade Extreme. A oto co miała do powiedzenia nasza modelka:

Jestem Emi, mam 27 lat i na co dzień pracuje w finansach. Poza pracą, kocham wszelkiego rodzaju sporty, a także relaks przy konsoli. Swoją przygodę z graniem zaczęłam całkiem niedawno, bo w 2021 roku na PS4. Później przerzuciłam się na PS5, a moje ulubione gry to zdecydowanie te z gatunku soulslike – im trudniej, tym lepiej. Nie pogardzę też spuszczeniem komuś łomotu w Mortal Kombat ;). Ostatnio zainteresowałam się również grami Arcade, a Warsaw Arcade Muzeum to absolutny must have, jeśli chcesz zabrać znajomych na wieczór pełen funu.

Taito Type X
ostatni bastion arcade

Kompletny pack TTX2 z Super Street Fighter IV.

Mój ulubiony automat Taito Vewlix Diamond Blue.

Po premierze PS2 w 2000 r. stało się jasne, że salony gier przenoszą się pod strzechy naszych chałup, bo już nie trzeba było ich odwiedzać, skoro w domowym zaciszu można było zagrać w porty arcade perfect takich tuzów jak Tekken Tag Tournament czy Street Fighter III: 3rd Strike. Rozwój kart graficznych 3D także swoje zrobił. Jednym słowem to był ciężki okres dla branży arcade – rosły koszty płyt PCB, a dokładniej komponentów, jakie znajdowały się na nich, a gry stawały się coraz bardziej zaawansowane. Pojedyncze płyty PCB przestały być opłacalne w produkcji. Co prawda już w 1998 r. Sega z platformą NAOMI (a później z NAOMI 2) częściowo rozwiązała ten problem, jednak był to zamknięty system, w małym stopniu pozwalający na rozbudowę (vide połączenie czterech płyt dla potrzeb gry w Ferrari F355 Challenge). Potrzebna była ewolucja lub rewolucja w branży. Dostaliśmy to pierwsze.

W 2004 r. Taito zaprezentowało swoją nową platformę arcade: Taito Type X (w skrócie TTX). Było to nic innego jak zmodyfikowany pecet w wielu konfiguracjach, zdolny sprostać najbardziej wymagającym grom 3D w tamtych czasach, aby deweloperzy mogli wybrać optymalną konfigurację, na której będzie działał ich tytuł. Oczywiście jak najmniejszym kosztem. Taito zamknęło w kompaktowej obudowie pierwszego TTX: Celerona 2,5 GHz, 256 MB RAM, AIT Radeon 96600SE, HDD, dźwięk AC'97 – System Win XP. Była to najsłabsza konfiguracja i zarazem jedna z kilku, które deweloperzy tacy jak np. Capcom mieli do dyspozycji. Dla porównania trzecia generacja (TTX3) miała na pokładzie CPU-i7 Quad Core, 16 GB RAM, GPU 760 GTX, a TTX4, na którym hula najnowsze Densha de Go! czy Street Fighter 6, miało pod maską: i5-4590, 8 GB RAM, GeForce GTX 1080, 3TBHDD-Win10. Obecnie nie ma planów dotyczących Taito Type X5.

Można zaryzykować twierdzenie, że Taito z TTX w tamtych czasach to odpowiednik obecnego Epic Games wraz z ich Unreal Engine, które sprzedaje swój silnik deweloperom. Przykładowo Capcom dzięki temu rozwiązaniu całkowicie zrezygnował z produkcji hardware'u (a był pionierem w tym temacie w latach 90.) i skupił się na produkcji i wydawaniu gier. Właściciel salonu kupując TTX-a z np. Street Fighter 4, otrzymywał obudowę typu PC, HDD z grą, tematyczny komplet flyers i marqee oraz pendrive z zapisanym kluczem, potrzebnym do odpalenia danego tytułu – koszt takiej imprezy ok. 2500 dol. Co ciekawe, dawniej kupując nowy tytuł na płycie PCB bezpośrednio od Capcomu, właściciel salonu musiał też oddać na wymianę swoją starą grę na PCB.

Taito zasłynęło także jako producent jednego z największych automatów do gier, mowa o Taito Vewlix – nowoczesnym automacie z 32-calowym ekranem HD. Była to w pełni metalowa konstrukcja, ważąca 120 kg (już nie drewniane panele lub plastik fantastik) oraz, co ważne, miała jednoosobowe siedzenia. Miał się liczyć przede wszystkim komfort. Jeżeli gracz chciał stoczyć walkę z „żywym" oponentem w Street Fighter 4, to dwa Vewlixy musiały być spięte w tryb VS

Tak wyglądały pojedyncze tytuły sprzedawane na platformie TTX.

Pierwszy model TTX z 2004 roku z dyskiem i z kluczem na pendrive.

(plecami do siebie). Wymagało to drugiej, osobnej jednostki. Gracz miał możliwość wyboru strony, po której chce grać (lewa lub prawa), i nie miał kontaktu wzrokowego z przeciwnikiem, co było małym utrudnieniem (gdy gramy z kumplem obok siebie i słyszymy, co ma zamiar zrobić, automatycznie blokujemy na słuch).

Można stwierdzić, że Taito z TTX to jak Epic Games z Unreal Engine

Wraz z rozwojem e-sportu oraz interfejsu sterowania (jego czułości) w grach wideo input lag nabrał bardzo dużego znaczenia. Z tego powodu przestarzały system Jamma z lat 80. niestety nie mógł zapewnić odpowiedniej przepustowości danych wejścia i wyjścia (karty I/O). JVS (Jamma Video System) był na początku stosowany w maszynach Vewlix oraz Taito TTX2. Ze względu na przepustowość danych i obsługę coraz większej liczby urządzeń wejścia/wyjścia Taito zdecydowało się na system Fast I/O, zapewniając praktycznie zerowe opóźnienie w swoich maszynach arcade.

Dopełnieniem całego pakietu TTX jest NESiCAxLive. Jest to subskrypcja, jaką właściciel salonu wykupuje w wirtualnej platformie. Pozwala mu ona pobrać dowolny tytuł online bezpośrednio na system TTX3 lub TTX4 . Czytnik kart NESiCA działa zbliżeniowo, po zeskanowaniu karty mamy dostęp do menu z grami, które możemy pobrać z serwerów Taito w dowolnym momencie. Kolejną funkcją czytnika jest załadowanie przez gracza swojego profilu lub High Score (tylko w Japonii). Taito zaprezentowało system NESiCAxLive już w 2010 r., zostawiając całą konkurencję w tyle.

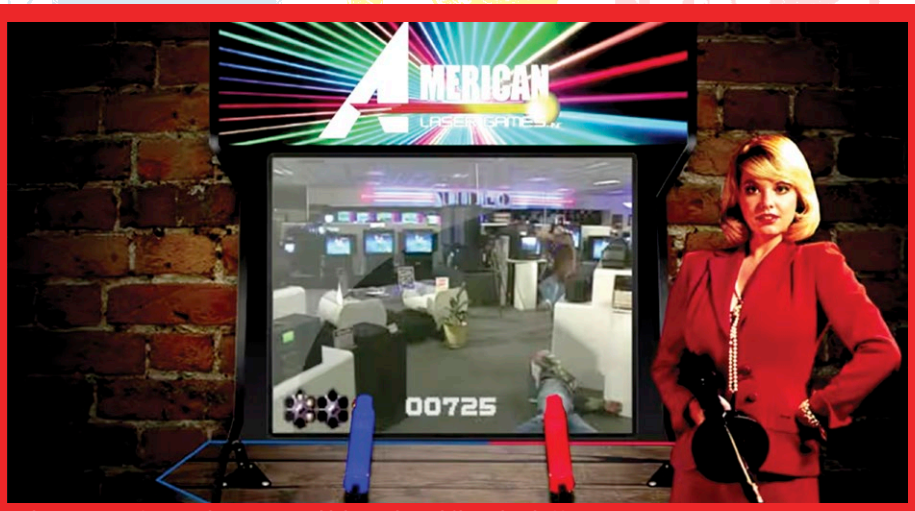
W mieście jest nowy szeryf

Moja pierwsza styczność z Taito Type X miała miejsce w momencie zakupu... automatu Vewlix. Tak! Jestem szczęśliwym posiadaczem tej genialnej maszyny. Gdy sprzedawca zaprezentował mi, jak to wszystko chodzi, demonstrując najpierw Pandora Box, a później TTX2 z Super Street Fighter 4 i multidyskiem (ok. 30 gier do wyboru), normalnie zwariowałem. Niestety nie było mnie wtedy stać na TTX-a, ale co się odwlecze, to nie ucieczе, bo rok później zakupiłem swój TTX4. Teraz TTX3/TTX4 można wyrwać za ok. 1500-2000 zł (w zależności od stanu), ale największy bajer zostawiłem na koniec, bo dzięki staraniom sceny w takiego TTX-a możemy za darmo zamienić własny komputer!

ARTAX TTX3 Multi to nic innego jak obraz dysku twardego o pojemności 1 TB, który instalujemy na własnym dysku (najlepiej SSD) i podłączamy pod PC z kontrolerem. Niezbędne pliki znaleźć można w internecie lub kupić gotowca z AliExpress (to drugie rozwiązanie jednak odradzamy z uwagi na awaryjność, problemy z konfiguracją i... sporą cenę). System po uruchomieniu konfiguruje się sam i otwiera dostęp do 1 TB gier w przepięknie wykonanym i animowanym frontendzie wyposażonym we wszystkie możliwe systemy jak: CPS1-2-3, Neo Geo, Cave, Sega NAOMI, Sega Lindbergh, TTX, TTX2, TTX3 i wiele innych! Społeczność skupiona wokół TTX-a zdołała podrasować oryginalne oprogramowanie Taito, które można legalnie ściągnąć za darmo. Dostaliśmy kompletny produkt plug & play z obsługą wszelakiej maści padów i arcade sticków. Wszystkie stare tytuły, np. CPS1, dostajemy w pięknych filtrach scanlines, a ramka CRT (4:3) wypełniona jest ciosami postaci po bokach. Coś pięknego! Mamy tutaj przekrój wszystkiego, co nas bawiło na automatach w latach 80./90., oraz nowe tytuły jak SFV, Tekken 7 czy Guility Gear. Starsze systemy bazują na emulacji MAME, natomiast nowsze korzystają z akceleracji sprzętowej. Tutaj trzeba zaznaczyć, że Sega też korzystała z automatów Taito Vewlix. Nie przesłyszeliście się – nawet Sega Lindbergh była w środku Taito Vewlix.

Taito Type X3/4 jest dla mnie kwintesencją sprzętu wszechstronnego. Jednostka, która jest w stanie sprostać emulacji zarówno starszych tytułów, jak i nowszych bez żadnej czkawki. Jestem graczem starej daty i dla mnie magia zaczyna się po wrzuceniu monety. Nic nie zastąpi wizyty w salonie gier z prawdziwego zdarzenia z kumplami przy piwie, ale to wszystko odchodzi do lamusa. Mimo że rynek maszyn arcade przeżywa kryzys, to Taito dało nam iskierkę nadziei, że salony gier będą dalej trwać. ■ **Honda**

American Laser Games



Dzięki American Laser Games mogliśmy się poczuć jak bohater najlepszych filmów akcji z lat 90!

Zapewne wielu z Was marzy o fotorealistycznej oprawie w grach. Takiej, której nie sposób odróżnić od rzeczywistości. Dzisiejsze konsole i komputery oferują moce obliczeniowe, o jakich kiedyś mogliśmy tylko śnić, a jednak nie są w stanie wygenerować aż takiej jakości obrazu.

A teraz wyobraźcie sobie okolice 1992 r. i 12-letniego szczyla wychowanego na ośmiobitowym Master Systemie, fana westernów z Johnem Wayne'em, który we Włoszech wbija do salonu gier, gdzie już od frontu wita go 50-calowy ekran, w jego wspomnieniach od podłogi aż po sufit, na którym widzi strzelających do siebie kowbojów, autentycznych, wyraźnych, jak żywcem wyjętych z filmów o Dzikim Zachodzie. Jakiś metr od ekranu skrzynia z kablem, na końcu którego znajdował się autentycznie wyglądający rewolwer. Wystarczyło wrzucić monetę, chwycić za rękojeść gnata i nagle samemu było się głównym bohaterem przygody rodem z „Rio Bravo" czy „Eldorado".

Początek lat 90. to odkrywanie przez producentów możliwości, jakie oferowały nowe technologie. Nie trafiały one koniecznie pod strzechy, bo były zwyczajnie zbyt drogie, ale do salonów gier, gdzie dana maszyna miała generować właścicielowi solidne zyski, już owszem. To również w salonie gier na początku lat 90. miałem swoją pierwszą styczność z hełmem VR, na którym grałem w Dooma – oczywiście nie ma tego co nawet porównywać do dzisiejszych urządzeń, ale wówczas, choć było to ustrojstwo skrajnie ułomne, robiło niesamowite wrażenie.

Czy dacie wiarę, że taki obraz generowały automaty bazujące na Amidze 500? A jednak!

W przypadku gier od American Laser Games nie można było jednak mówić o półśrodkach. Te produkcje po dziś dzień bronią się jakością i się nie zestarzały, bo nie miały prawa się zestarzeć. W rzeczywistości były to bowiem filmy interaktywne i oto cała tajemnica kryjąca się za nieskazitelnym obrazem – generowania grafiki tu praktycznie nie było, wszystko bazowało na zawartości nagranej kamerą filmową.

Zanim Walter White gotował

Albuquerque w Nowym Meksyku słynie z dwóch rzeczy. To tam rozgrywała się akcja serialu „Breaking Bad" i to tam w 1989 r. niejaki Robert Grebe założył jednego z przyszłych amerykańskich królów salonów gier – firmę American Laser Games. „Laser" w nazwie nie pojawia się tu przypadkowo. Grebe był wcześniej twórcą ICAT-a - symulatora dla policji, który bazował na nośniku optycznym i kosztował drobne 30 tys. dolców, co jak na tamte czasy było sumą astronomiczną. Ale policjanci, w tym ci z jednostek specjalnych SWAT, mogli bez narażania kogokolwiek ćwiczyć dziesiątki scenariuszy strzelanin. Wystarczyło skierować pistolet na podczerwień w ekran telewizora i pociągać za spust.

LaserDisc nigdy nie został nośnikiem przenośnym. Jak myślicie, dlaczego?

Jak widać, Grabe miał niezłą żyłkę do interesów, bo szybko się połapał, że jeszcze więcej mamony zarobi, wykorzystując ową technologię do produkcji zawansowanych automatów do salonów gier. Jak pomyślał, tak zrobił i tak narodziła się pierwsza i najsłynniejsza gra American Laser Games – opisany przeze mnie we wstępie Mad Dog McCree, który robił niesamowite wrażenie. Jeszcze większe wrażenie wywoływał fakt, że gra działała na Amidze 500. Nie jest to żart, wszystkie produkcje bazujące na tym pomyśle, a było ich bodaj 10, śmigały na płycie głównej najpopularniejszej „przyjaciółki". Oczywiście nie było szans, by Amiga pociągnęła taką jakość obrazu sama z siebie, dość powiedzieć, że choć część z tych gier trafiła w końcu na pecety, to na komputerach obraz był niewiarygodnie rozpikselowany. Amiga miała jednak w owych czasach olbrzymią przewagę nad innymi komputerami osobistymi – świetnie radziła sobie z sygnałem wideo i jego obróbką, nie bez powodu była powszechnie wykorzystywana w studiach telewizyjnych. A tu otrzymywała sygnał wideo nie z byle jakiego źródła, bo z odtwarzacza laserowych dysków optycznych Sony LDP 1450.

Płyty z przyszłości

O LaserDiscach (w skrócie LD) można by było napisać osobny artykuł, tak ciekawa to była technologia. Opracowana w latach 70. ubiegłego wieku m.in. przez koncern Philips płyta miała wielkość 12 cali, czyli dokładnie tyle, co krążki winylowe. Pozwalała na przechowanie nawet ponad dwóch godzin materiału wideo w doskonałej jakości. I choć wyglądała jak wielka płyta CD, DVD czy Blu-ray, to więcej miała wspólnego ze wspomnianymi winylami. Płyty LD nie tylko były dwustronne, ale przede wszystkim dane były przechowywane w postaci analogowej, a nie cyfrowej. Nie był to więc zapis ciągów zer i jedynek, tylko ścieżki na płycie były żłobione, zaś laser działał trochę jak igła w gramofonie.

Gry od ALG były więc swoistą symfonią dwóch świetnie wykorzystanych technologii – Amigi i doskonałego napędu optycznego. A było to kluczowe. Jeśli np. gracz strzelił w beczkę z prochem, która miała wybuchnąć, nagranie z eksplozją powinno pojawić się natychmiast, by rozgrywka wyglądała wiarygodnie. Trzeba tutaj pamiętać, że płyty LD miały znacznie większą średnicę niż obecnie używane krążki, więc przeskakiwanie głowicy lasera z jednego miejsca na drugie zajmowało więcej czasu. Dlatego idealna synchronizacja pomiędzy płytą główną z Amigi 500 i odtwarzaczem była wyzwaniem, któremu twórcy tych maszyn arcade musieli sprostać. Inżynierowie z ALG dokonali cudu, odpowiednio modyfikując oprogramowanie odtwarzacza, optymalizując, co się da i wprowadzając kilka swoich przeróbek sprzętowych. Ostatecznie jednak udało im się osiągnąć zamierzony efekt, dzięki czemu produkcje dostarczały należytej frajdy.

Inną ważną przyczyną sukcesu automatów od ALG była wspomniana jakość nagrań. I nie mam teraz na myśli nieskazitelnego obrazu, choć on dołożył swoje, ale że nie żałowano pieniędzy, by go nagrać. Firma zatrudniła prawdziwych aktorów (choć w jednej scence w barmana wcielił się sam Robert Grebe), materiały były kręcone za pomocą profesjonalnych kamer filmowych, efekty pirotechniczne zostały zrealizowane w jakości hollywoodzkiej, zaś scenografia odpowiadała poziomem produkcjom kinowym. Ba, aby dodać wiarygodności podczas kręcenia Mad Dog McCree, używano prawdziwej broni, a nie atrap. Oczywiście do komór ładowano ślepaki, niemniej zyskano dzięki temu większy realizm podczas strzelanin, zachowując przy tym odpowiednie środki bezpieczeństwa.

Oczywiście tematyka gier nie ograniczała się do Dzikiego Zachodu, choć nie ulega wątpliwości, że za najbardziej kultowe uchodzą Mad Dog McCree i jego druga, znacznie dłuższa i bardziej efektowna odsłona. Niemniej firma eksperymentowała na różne sposoby. Dla przykładu w gangsterskim Who Shot Johnny Rock? wcielaliśmy się w detektywa, który w Chicago z lat 30. ubiegłego wieku próbuje rozwikłać zagadkę zniknięcia tytułowego Johnny'ego. W mojej opinii ten tytuł był jednak raczej średniakiem. Znacznie ciekawiej prezentowały się natomiast dwie części Crime Patrol, w których zakładaliśmy policyjny mundur i robiliśmy porządek z zakapiorami. Jeśli marzyło Wam się kiedyś wcielenie się w Johna McClane'a ze „Szklanej pułapki" czy w Martina Riggsa z „Zabójczej broni" i walka ze spiskami, terroryzmem, porwaniami samolotów czy handlarzami narkotyków, to tu mogliście poczuć się jak w domu! Ba, pojawił się nawet flirt z tematyką SF w postaci gry Space Pirates, przypominała ona jednak bardziej kino klasy B i „Kosmiczne jaja", żeby nie napisać wprost, że była kupą.

Nieuchronny koniec

Wszystkie te tytuły bazowały rzecz jasna na strzelaniu i różniły się detalami. W jednych, by przeładować broń, trzeba było guna opuścić, w innych kupowało się amunicję, ale generalnie idea tych produkcji była podobna. Pewnie był to jeden z powodów coraz mniejszej popularności kolejnych gier od ALG, choć niejedyny. W połowie lat 90. na rynku pojawiło się pierwsze PlayStation i nastała trójwymiarowa rewolucja, w salonach gier zagościły takie tytuły jak Tekken, Virtua Fighter czy Virtua Cop i tym samym na automatach od American Laser Games zaczął osiadać kurz.

Firma oczywiście broniła się rękami i nogami przed zapomnieniem i zaczęła produkować bardziej tradycyjne tytuły. Przykładem może być salonowy Orbatak, gdzie za pomocą trackballa gracz kontrolował trójwymiarową kulkę, którą walczył z innymi kulkami. Innym przykładem może być McKenzie & Co., symulator randkowania (rzecz jasna bazujący na materiałach wideo) rozwinięty przez Her Interactive, spółkę córkę ALG. Ba, nawiązano nawet współpracę z Naughty Dog, z którym firma chciała zbudować automat z grą Way of the Warrior, ale skończyło się na powstaniu kilku prototypów. Pojawiały się też porty gier na 3DO czy peceta, ale baza fanów produkcji od ALG powoli erodowała i w 1996 r. zwolniono znaczną część zespołu, doszło do zmiany na stanowisku prezesa, aż ostatecznie firma została przejęta przez wspomniane i istniejące do dziś Her Interactive.

Choć historia gier opartych na dyskach laserowych była zatem stosunkowo krótka, nie ulega wątpliwości, że to American Laser Games tworzyło najlepsze filmy interaktywne tudzież gry oparte na materiale filmowym. Dziś niewielu o tej firmie pamięta, ale odcisnęła ona swoje piętno na rynku arcade i całej branży gier wideo, inspirując wielu twórców i udowadniając, że łącząc ze sobą różne technologie, można osiągać niesamowite i innowacyjne rzeczy. ■ **Ural**

Łącząc ze sobą różne technologie można osiągać niesamowite rzeczy!

ŻÓŁTO-NIEBIESKI gamechanger

Jeśli myślimy o maszynach arcade i patrzymy na to okiem polskiego gracza wychowanego w latach 90., to na myśl przychodzą nam tytuły takie jak Moon Patrol, Popeye czy Pooyan. Bez wątpienia świetne gry, a same automaty również święciły spore triumfy na całym świecie. Systemy w tych automatach obsługiwały jednak tylko i wyłącznie tę jedną konkretną grę. Owszem, można było wymienić płytę i wrzucić coś innego (co wielu posiadaczy salonów stosowało), ale wiązało się z dodatkowymi komplikacjami i wymagało odpowiednich umiejętności. Przykładowo automat miał nalepki Asteroids, a pozwalał grać w coś zupełnie innego. Capcom rozumiał ten problem i zaproponował coś, co można by nazwać game changerem – Capcom Play System 1.

CPS-1

Za ojca systemu uznaje się Kenzo Tsujimoto, ówczesnego CEO Capcomu, który widział w rosnącej popularności Nintendo Entertainment System zagrożenie dla maszyn arcade. Stwierdził, że „jedynym sposobem, aby zarobić pieniądze, będzie dać dwa razy więcej tego, co gracze mają w domu" i te słowa były prorocze. System CPS-1 przedstawiono w 1988 r., a jego produkcja trwała około dwóch lat i kosztowała około 5 mln dol. Jednak wysiłek się opłacił. CPS-1 dzięki innowacyjnej na swoje czasy budowie zyskał ogromną popularność, a przy tym pojawiły się na niego wyśmienite gry, które doskonale znacie nawet dzisiaj. Również moc urządzenia była imponująca, choć nie tak mocno jak we wczesnych zapowiedziach. Przeglądając reklamy, można natknąć się na taką, która zapowiadała, że system będzie miał aż trzy Motorole 68K, co było zdecydowanie zbyt wielkim overkillem dla gier, których oprawa składała się wyłącznie z dwuwymiarowych bitmap. W rzeczywistości system zawierał tylko jeden procesor 68K o częstotliwości 10 Mhz, w później-

szej rewizji 12 Mhz, do tego płyta była wspierana drugim procesorem Zilog o częstotliwości 3,5 Mhz, dalej dwa koprocesory CPS Super Chips. Nie zanudzając Was technikaliami, wspomnę, że CPS-1 mógł wygenerować grafikę w rozdzielczości 384 x 224 pikseli w 60 klatkach i 16-bitowym kolorze i choć dzisiaj wydaje się to zabawnymi wartościami, na swoje czasy był to przepotężny system daleko wyprzedzający ówczesne konsole domowe. System CPS-1 doczekał się sześciu rewizji w kolejnych 12 latach i jak łatwo się domyśleć, jego popularność była ogromna, skoro utrzymał się na rynku aż tak długo. Mało tego, prawie nikt nie pamięta, ale Capcom wypuścił nawet domową konsolę (a w zasadzie przystawkę) bazującą na CPS-1 nazwaną Capcom CPS Changer, ale ta nie zyskała popularności i dzisiaj stanowi drogą i potwornie trudną do zdobycia ciekawostkę, ale to opowieść na osobny artykuł.

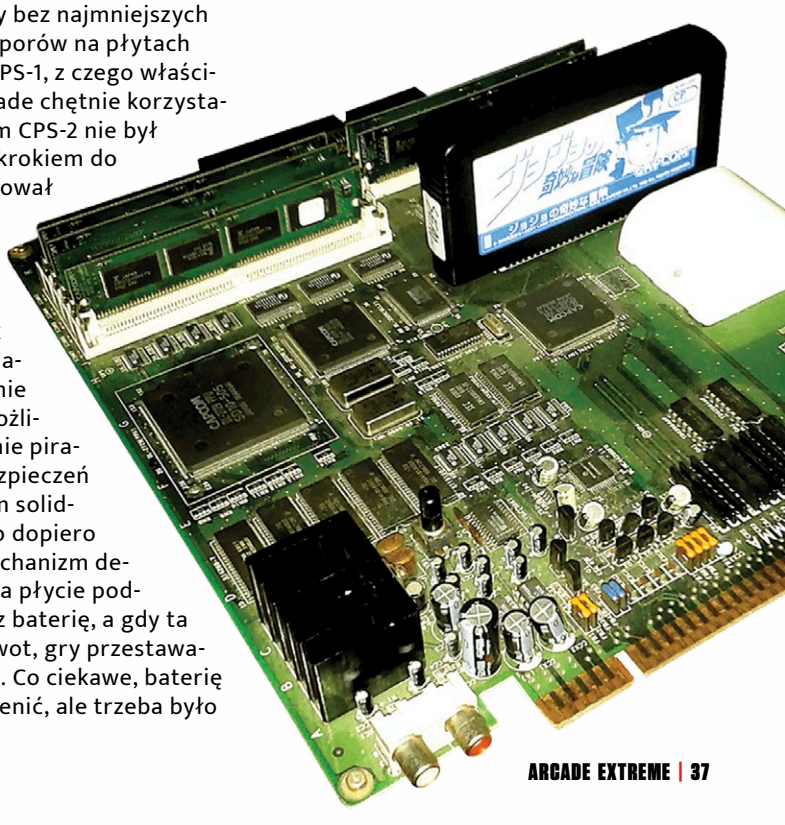
Jednak co sprawiło, że CPS-1 był tak popularny? Przede wszystkim fantastyczne gry, w które pomimo lat nadal gra się wyśmienicie. System może pochwalić się 32 unikalnymi tytułami, jeśli dorzucimy do tego rewizje gier na inne rynki, liczba pozycji urośnie do 137. Najwięcej pojawiło się beat'em upów, ale znajdzie się też legendarna seria bijatyk. Wśród nich takie tuzy jak Cadillacs & Dinosaurs, niezwykle popularny i kultowy Final Fight czy sequel nie mniej znanego Ghosts'n Goblins pod nazwą Ghouls's Ghosts z absurdalnym pomysłem, że po przejściu pięciu poziomów trzeba było je przejść jeszcze raz, aby stanąć do pojedynku z ostatecznym bossem. Najbardziej znaną grą na system był bez wątpienia kultowy Street Fighter, który stał się niejako podwaliną pod wszystkie kolejne bijatyki 2D. CPS-1 to nie tylko dobre gry, ale i ciekawy system wyświetlania grafiki. Capcom zaprojektował CPS-1 tak, aby mógł on wyświetlać sześć niezależnych od siebie warstw, trzy nazwane scroll były zazwyczaj tłami i elementami interfejsu, warstwa OBJ zawierała animowane elementy jak postacie przeciwników czy strzały. Ostatnie dwie warstwy nazwane Starfield były najdalszymi tłami. Połączenie wszystkich elementów na ekranie dawało fantastycznie animowane gry, które powodowały opad szczęki u graczy.

CPS-1 posiadał solidną bibliotekę gier, ale CPS-2 podnosił poprzeczkę

CPS-2

Choć CPS-1 w 1990 r. wciąż był na rynku i radził sobie świetnie, Capcom zapowiedział prace nad następcą CPS-2. Początkowo planowano nawet możliwość implementacji grafiki 3D, ale pomysł zarzucono. System miał być gotowy w niecałe 18 miesięcy. Powodem tak szybkiego wydania następcy było piractwo. Nielegalne romy śmigały bez najmniejszych oporów na płytach CPS-1, z czego właściciele salonów arcade chętnie korzystali. Wbrew pozorom CPS-2 nie był aż takim wielkim krokiem do przodu, wciąż bazował na Motoroli 68K, jednak z podbitą nieznacznie częstotliwością do 16 Mhz. Jednak najważniejszą zmianą było szyfrowanie romów, co uniemożliwiało uruchamianie piratów. System zabezpieczeń okazał się całkiem solidny, bo złamano go dopiero w 2003 r. Sam mechanizm deszyfrowania był na płycie podtrzymywany przez baterię, a gdy ta kończyła swój żywot, gry przestawały się uruchamiać. Co ciekawe, baterię można było wymienić, ale trzeba było to zrobić, zanim stara nie zeszła poniżej 2 V. Jeśli to się wydarzyło, klucze do deszyfrowania romów przepadały bezpowrotnie. Oczywiście Capcom chętnie naprawiało tę przypadłość, ale za odpowiednią sumkę.

Jeśli CPS-1 posiadał solidną bibliotekę gier, to CPS-2 podnosił poprzeczkę o kilka wysokości. Capcom wciąż współpracował z Marvelem, co dało nam fantastyczne bijatyki pokroju X-Men – Children of the Atom, Marvel Super Heroes czy crossovery jak Marvel Super Heroes vs. Street Fighter i Marvel vs. Capcom. Liczba komiksowych postaci, które pojawiły się w tych bijatykach, była impo-



nująca, a dzięki zastosowaniu pixel artu tytuły te wciąż prezentują się wspaniale. Spore wrażenie na licencji robił również Alien vs. Predator (obijanie mord ksenomorfom w formie chodzonej bijatyki) czy obie części Dungeons & Dragons, gdzie do beat'em upa wkomponowano elementy RPG. Najbardziej legendarne są jednak kolejne odsłony Ulicznego Wojownika jak Super Street Fighter II Turbo czy prequel Street Fighter Alpha. Po dziś dzień wielu fanów bijatyk uznaje serię Alpha (a w szczególności drugą część) za najlepszą w historii dwuwymiarowego Ulicznego Wojownika. Łącznie CPS-2 doczekało się 42 unikalnych gier, a wraz z rewizjami ich liczba wskakuje na 239 pozycji.

Pod kątem technicznych ulepszeń CPS-2 nie różnił się wiele od poprzednika, system faktycznie mógł obsługiwać większe sprajty i potrafił je szybciej wyświetlać, dzięki czemu do bijatyk zawitały tak ogromne postacie jak Juggernaut, Hulk czy Sentinel, jednak w kwestii budowy obrazu wciąż korzystał z tych samych rozwiązań i warstw, co CPS-1. Głównym powodem powstania następcy nie był brak mocy poprzednika, ale walka z piractwem, jednak nawet pomimo tylko kilku kosmetycznych zmian wprowadzenie CPS-2 Capcomowi faktycznie się udało, bo stał się on jednym z najpopularniejszych systemów arcade na świecie.

CPS-3

Jednak firma nie poprzestała na popularności CPS-2 – w 1996 r. zademonstrowała CPS-3, który został ostatnim systemem dwuwymiarowym. Po nim Capcom ruszył w stronę trójwymiaru za sprawą systemu Naomi. CPS-3 zamiast gier zapisanych na kościach ROM korzystał z napędu CD, co miało być jedną z ważnych zmian. Z punktu widzenia gracza CD-Rom w CPS-3 niewiele zmieniał, ale producentom pozwolił drastycznie obciąć koszty produkcji automatów. Capcom jednak wymienił już wysłużoną Motorolę 68K na procesor Hitachi SH-2 o częstotliwości 25 Mhz. Co ciekawe, dokładnie taki procesor znajduje się także w Sedze Saturn. Dość słabym posunięciem Capcomu (podobnie jak samobójcza bateria w CPS-2) było wprowadzenie security cartridge, który dbał o deszyfrowanie romu i uruchamianie gier. Ten znów miał baterię, po której padnięciu wszystkie klucze zapisane na cartridgu przepadały, ale dodatkowo wszelkie próby manipulacji cartem (łącznie z nieumiejętną próbą wymiany baterii) powodowały, że klucze były usuwane, przez co nadawały się jedynie na śmietnik, a gier nie można było uruchomić. System ponownie miał solidne zabezpieczenie antypirackie i udało się je złamać dopiero w 2007 r., osiem lat po tym, gdy Capcom zaprzestał produkcji CPS-2.

Niesamowita płynność sprawiała, że niemal każda gra wyglądała przepięknie

CPS-3 może pochwalić się jedynie sześcioma grami, z czego trzy z nich to wariacje Street Fighter 3. Niestety o popularności poprzednika można było zapomnieć, większość graczy raczej ciągnęła do systemów z grafiką 3D, natomiast dwuwymiarowe bijatyki wydawały się wówczas mocno przestarzałe. Ale jedno spojrzenie na którąkolwiek grę z systemu i od razu było widać, że Capcom porządnie dopakował animację. Tak ładnie animowanych postaci nie było jeszcze nigdy w żadnej produkcji. Niesamowita płynność i ogromna liczba detali sprawiała, że niemal każda gra wyglądała przepięknie. Niestety sama popularność Street Fightera nie wystarczyła, gracze chcieli czegoś nowego, a granie podstarzałym Ryu czy Kenem nie dawało takiej radości jak pojedynki w Virtua Fighter czy Tekkenie. System nie miał aż takiej siły przebicia i Capcom dość szybko zaczął przesiadać się na Naomi, które przeniosło jego gry w trójwymiar.

Dzisiaj systemy CPS nadal cieszą się sporą popularnością dzięki emulacji, każdą grę można bez problemu uruchomić i podziwiać fantastyczny pixel art. Wbrew pozorom tytuły zupełnie się nie zestarzały i nadal są piekielnie grywalne, zwłaszcza jeśli uda nam się zagrać w dwie, trzy lub cztery osoby. Choć emulacja nie oddaje klimatu salonów arcade przesiąkniętych potem i papierosowym dymem, to daje nam namiastkę obcowania z legendarnymi seriami i grami, w których za przywilej skorzystania z rozgrywki trzeba było najpierw zapłacić. ■ **NRGeek**

JEDEN ZA WSZYSTKICH, WSZYSCY ZA...
NEO GEO

Nigdy nie zapomnę dnia, w którym wchodząc do salonu arcade, ulokowanym na piętrze dworca kolejowego w Lesznie, po raz pierwszy zetknąłem się z automatem wyposażonym w płytę Neo Geo MVS.

Wtedy przywitał mnie oszałamiający Metal Slug. Animacja, liczba sprite'ów, humorystyczna i bardzo dynamiczna rozgrywka sprawiły, że przykleiłem się do tego automatu na długi czas. Choć z grami Neo Geo zetknąłem się już wcześniej, czy to oglądając „Games World" – program traktujący o grach wideo na brytyjskim kanale Sky One – czy ogrywając na mojej ukochanej Sega Mega Drive uboższe porty gier. Jednak dopiero w salonie mogłem na własne oczy zobaczyć piękno wyświetlanej grafiki podkreślonej niesamowitym dźwiękiem.

Zacznijmy jednak od początku. Neo Geo, będące częścią SNK, zasłynęło dzięki kilku ikonicznym systemom powstałym w latach 90. Neo Geo MVS (Multi Video System)zrewolucjonizował salony gier swoją modułową konstrukcją, a równocześnie wydana konsola domowa Neo Geo AES umożliwiała graczom przenoszenie doświadczeń arcade do domowego zacisza. W 1994 r. pojawiło się Neo Geo CD, oferujące gry na płytach CD, a następnie kolejne systemy (w tym trójwymiarowy Hyper Neo Geo 64 czy też handheldowe serie Neo Geo Pocket), ale my skupimy się wyłącznie na MVS.

The One to Rule Them All

Neo Geo MVS pojawił się w 1990 r. i zrewolucjonizował rynek gier arcade. Co wyróżniało ten system? Jego modularność. Zamiast wymieniać cały sprzęt, wystarczyło podmienić kartridż, aby cieszyć się nową grą. Operatorzy salonów gier pokochali to rozwiązanie, a gracze mieli dostęp do najnowszych tytułów bez czekania. System MVS pozwalał na zmianę gier bez wyjmowania płyty głównej. Nośnikiem były duże kartridże (zarówno pod względem ilości wykorzystywanej pamięci, jak i rozmiaru), a każdy kartridż był zazwyczaj przechowywany w kartonowym pudełku, które zawierało również instrukcję obsługi oraz materiały promocyjne. W przypadku niektórych tytułów dołączano również plakaty lub ulotki reklamowe, które mogły być wykorzystane do dekoracji salonów gier. Niestety obecnie trudno jest kupić tzw. wersje CIB (complete in box).

MVS wprowadził różne modele płyt głównych (wyposażonych w procesory Motorola 68000 oraz Zilog Z80), które przede wszystkim różniły się liczbą slotów na kartridże (różnice dotyczyły również dźwięku i portów graczy). Wersje jednoslotowe, takie jak MVS-1 Slot, były najbardziej podstawowe i ekonomiczne (większość korzystała z dźwięku mono). Z kolei modele multi cart, czyli MVS-2 Slot, MVS-4 Slot i MVS-6 Slot, pozwalały na instalację odpowiednio dwóch, czterech i sześciu kartridży jednocześnie. Wyobraźcie sobie – sześć różnych gier dostępnych na wyciągnięcie ręki, bez potrzeby wymiany płyty głównej, a nawet wyłączania automatu!

Znakiem rozpoznawalnym automatów Neo Geo były nie tylko płyty główne, ale też całe jednostki automatów arcade, które zyskały rozpoznawalność również dzięki charakterystycznym sylwetkom i kolorystyce. W całej serii Neo Geo można było wyróżnić szereg różnych modeli, a te najbardziej ikoniczne to jedno-, dwu-, cztero- i sześciosłotowe automaty, pokaźny w swoich rozmiarach Big Red oraz charakterystyczna, popularna w Japonii (to na niej wzorowany jest Neo Geo Mini) siedząca jednostka Candy. Wyżej wspomniane jednostki nie były praktycznie dostępne w Polsce.

Konsola zamiast automatu

Fascynującym wynalazkiem przenoszącym magię salonów gier do domowego zacisza jest Neo Geo CMVS (Consolized MVS). CMVS to zmodyfikowana wersja standardowej płyty głównej MVS, która została przekształcona w formę konsoli domowej. Dzięki temu można cieszyć się oryginalnymi grami arcade Neo Geo na telewizorze bez potrzeby posiadania pełnowymiarowego automatu lub bardzo drogiej konsoli Neo Geo AES (o cenie gier nie wspominając). Modyfikacje obejmują dodanie standardowych wyjść wideo i audio, portów kontrolerów oraz zasilania. CMVS zachowuje oryginalną jakość grafiki i dźwięku, co sprawia, że jest idealnym rozwiązaniem dla kolekcjonerów i miłośników retrogier, którzy pragną autentycznego doświadczenia Neo Geo w swoim salonie.

Moja CMVS (skonsolizowana jednostka MVS) i zbiór gier MVS.

Neo Geo MVS nie tylko zmieniło sposób, w jaki graliśmy, ale także zostawiło trwały ślad w kulturze gier wideo. Wielkie sprite'y, niezapomniane animacje i innowacyjna architektura sprzętowa sprawiły, że Neo Geo stało się legendą. Do dziś gry z tej platformy cieszą się ogromną popularnością, a wspomnienia z tamtych czasów są pielęgnowane przez kolekcjonerów i fanów na całym świecie. ■ **Aki**

CZY TA SZAFA GRA?

NAJBARDZIEJ ODJECHANE AUTOMATY ARCADE

Choć rynek automatów arcade swoje najlepsze lata ma już za sobą, był czas, że kreatywność projektantów kabin przekraczała wszelkie możliwe granice. Myśląc o automacie do gier, wyobrażamy sobie ekran schowany w kolorowym „pudle" z joystickiem i przyciskami na obudowie. W poniższym zestawieniu postaram się zburzyć ten obraz. Oto 10 najbardziej odjechanych, dziwnych, a czasem wręcz absurdalnych automatów do gier, jakie na przestrzeni lat pojawiły się na rynku. A że większość z nich stworzyli Azjaci? To chyba nie powinno nikogo dziwić.

Amusement Washing Machine (2011)

W 2011 r. pewien student inżynierii – Lee Wei Chen – postanowił połączyć swoją pasję do gier z prozą życia codziennego. Cytując go: „Zdałem sobie sprawę, że umiejętności, które rozwinąłem w świecie wirtualnym, są bezużyteczne w świecie rzeczywistym. Chciałem to zmienić". I tak oto powstała pralka rozgrywkowa, będąca połączeniem maszyny arcade z - dobrze kombinujecie – pralką. Na czym polegał patent? Po włożeniu do maszyny brudnych ciuchów, wybraniu poziomu trudności i wrzuceniu trzyfuntowej monety rozpoczynał się proces prania, a operator dostawał trzy życia.

Do kilku zintegrowanych minigier jako kontrolera używało się gigantycznego koła na froncie kabiny, a jeśli graczowi nie udało się ukończyć zadania i stracił wszystkie życia przed ukończeniem założonego celu i przejścia do kolejnego etapu, pralka się zatrzymywała. Aby kontynuować, trzeba było rzecz jasna ponownie wrzucić monetę. Innymi słowy – od umiejętności grającego zależało, czy upierze swoje ciuchy za grosze, czy będzie to słony wydatek. Urządzenie tak pomysłowe, jak i absurdalne, choć nigdy nie trafiło do masowej produkcji.

Time Traveler (1991)

Pamiętacie holograficzne obrazy wyświetlane na statkach kosmicznych w filmach z serii „Gwiezdne wojny"? Sega chyba bardzo ich pozazdrościła, bo w 1991 r. stworzyła maszynę arcade, którą można nazwać „grą holograficzną". Sam efekt „holograficzny" to złudzenie optyczne wykorzystujące duże czarne lustro sferyczne i telewizor CRT Sony. Dzięki temu bohaterowie gry wyglądali, jakby faktycznie unosili się w przestrzeni 3D w postaci małych obrazów o wysokości około 13 cm. Spekulowano nawet, że będzie to technologia, która zrewolucjonizuje oblicze salonów gier. Tytuł stworzono w formacie Laserdisc, czyli pierwszym komercyjnie dostępnym dysku optycznym, którego średnica wynosiła aż 30 cm. Za pomocą joysticka i przycisków gracz poruszał się postacią w stylu znanym z Dragon's Lair. Po wprowadzeniu prawidłowej sekwencji odpalała się wstawka FMV przedstawiająca postęp, z kolei gdy popełniliśmy błąd, odpalała się unikalna dla danego levelu scena śmierci. Obecna była też funkcja przewijania ostatnich sekund nieudanego segmentu gry, aby nie musieć powtarzać całego poziomu od początku, co oczywiście nasuwa skojarzenia z funkcjami w modnych w ostatnich latach retrokonsolkach. Gdzie jest haczyk? Gracze mogli kupić więcej kostek cofania czasu pomiędzy poziomami, wkładając monety do automatu. Płatny content wszyty w gameplay, zanim to stało się standardem! Ba, jedną z mechanik była minigra w postaci jednorękiego bandyty, dzięki której można było wygrać dodatkowe życie, jak i je stracić, co daje nam również... elementy hazardowe.

Autorem produkcji był sam Rick Dyer, twórca wspomnianego Dragon's Lair, a w grze ukryto nawet easter egg, na którym tańczy on ze swoim dzieckiem. Co więcej – była to gra, która miała fabułę! Gracz wcielał się w amerykańskiego kowboja granego przez Stephena Wilbera, musząc ocalić wszechświat przed naukowcem Vul-

corem manipulującym czasem w różnych epokach oraz uratować księżniczkę Kyi-La (LeAnn McVicker). Sekwencje akcji zostały nakręcone w Kalifornii z udziałem aż 40 aktorów, przez co budżet gry wyniósł ponad 2 mln dol. Nagrywano głównie na zielonym ekranie, więc scenografia była uboga, choć nie przeszkodziło to, by w dostępnych w grze siedmiu poziomach zwiedzić czasy prehistoryczne, średniowiecze czy przyszłość. Takie eksperymentalne projekty zazwyczaj kończą się niewypałem i stratą pieniędzy. Nie tym razem! Gra w swoim debiucie wygenerowała ponad 18 mln dol. przychodów, a plotki głoszą, że jej twórcy zarabiali średnio milion dolarów tygodniowo w szczytowym okresie funkcjonowania automatu w salonach. Sęk w tym, że niedługo potem zadebiutowały takie tytuły jak Street Fighter czy Mortal Kombat, a Time Traveler, mimo iż rozważano stworzenie sequela, stało się swoistym reliktem swoich czasów.

Beercade: The Last Barfighter (2013)

Granie na konsolach i picie piwa to element niejednej sesji multiplayerowej na kanapie, a co powiecie na automat do gier, który w przypadku sukcesu serwuje nam zupę chmielową? Beercade: The Last Barfighter to automat z bijatyką, na którego pomysł wpadła agencja reklamowa McKinney w ramach kampanii zrealizowanej dla Big Boss Brewing Company – producentów piwa właśnie. W grze przypominającej ubogą wersję Street Fightera zrealizowanej w technologii flash i rozgrywającej się w barze motocyklowym dostępnych było zaledwie pięć postaci nawiązujących do konkretnych marek piw – Hell's Belle, Bad Penny, Angry Angel, Blanco Diablo i High Roller.

Sam system walki był przesadnie prosty, choć poza klasycznym oklepem za pomocą rąk i nóg niektórzy fighterzy posiadali moc rzucania ogniem czy wbijania w przeciwnika rogu jednorożca. Tylko że nie gameplay jest tu wyróżnikiem, ale budowa samego automatu. Na starcie dwóch graczy umieszczało bowiem swoje kufle pod zamontowanymi w budzie kranami w miejscu, gdzie normalnie wrzucałoby się monety. Po wybraniu postaci czekała ich trzyrundowa walka, a zwycięzca mógł liczyć na to, że jego „kubek" napełniony zostanie złocistym trunkiem prosto z beczki znajdującej się w bebechach automatu. Czy mamy więc do czynienia z pierwszą w historii maszyną arcade z nalewakiem zimnego piwa? Obstawiam, że zarówno pierwszą, jak i jedyną.

Discs of Tron (1982)

Swego czasu film „Tron" cieszył się ogromną popularnością, inspirując całe pokolenie filmowców i zaskakując nowinkami technologicznymi. Z tego tortu próbowały też nadgryźć trochę gry wideo, a Discs of Tron autorstwa Bally Midway było tak naprawdę już drugą produkcją zręcznościową opartą na filmie Disneya. Gracz kontrolował w niej Trona, walcząc na arenach za pomocą dysków ze znanym z filmu Sarkiem. Trójwymiarowa jak na swoje czasy oprawa oraz zaawansowana sztuczna inteligencja przeciwnika robiły robotę, a możliwość rzucania dyskami, obrony i celowania za pomocą specjalnego pokrętła sprawiały, że bardziej doświadczeni gracze mogli wypracować sobie niezłego skilla. A ten był potrzebny, bo tytuł składał się z 12 poziomów, a Sark z każdym kolejnym stawał się coraz bardziej agresywny.

Co ciekawe, druga część growego Trona to wycięta i rozbudowana minigra z części pierwszej. Jedynka była bowiem zbiorem czterech zręcznościowych konkurencji, a piątej nie udało się zaimplementować ze względu na goniące twórców terminy. Oczywiście magia tego tytułu skrywała się w automacie. O ile klasyczna maszyna do Discs of Tron to szafa jakich wiele w salonach gier, o tyle jej rozbudowana, półzamknięta wersja pozwalała graczowi wejść do środka swoistego kokpitu, gdzie był bombardowany przeróżnymi dźwiękami z głośników surround i efektami świetlnymi. Wszystko w klimacie kinowego hitu. To – mocno upraszczając – ówczesna wersja swoistego VR dająca namiastkę filmowego doświadczenia, bo w samym automacie przybieraliśmy postawę, jaką w filmie przyjmował Tron. Jak na ironię to nie Discs of Tron, ale pierwsza, mniej oryginalna część odniosła komercyjny sukces. Choć fakt, że sequel trafił na rynek tuż przed wielkim kryzysem gier wideo z 1983 r., może mieć w tym spory udział.

The Typing of the Dead (1999)

Serii The House of the Dead od Segi przedstawiać nie trzeba, prawda? Mniej osób wie, że strzelanina z zombiakami doczekała się bardzo zjawiskowego spin-offa. The Typing of the Dead to na pierwszy rzut oka port The House of the Dead 2 ze znanymi fanom doskonale wrogami i poziomami oraz walką z plagą umarlaków rozbijających się po malowniczej Wenecji. Na drugi już niekoniecznie. W automacie arcade zamiast lightgunów znalazły się bowiem... dwie w pełni funkcjonalne klawiatury z rozmieszczeniem klawiszy QWERTY. Zadaniem gracza było nie tyle strzelanie, ile jak najszybsze wpisywanie liter, słów i fraz przypisanych do wrogów pojawiających się na ekranie. Ta bardziej intelektualna wersja apokalipsy nie pominęła nawet walk z bossami, które wymagały od graczy np. podania odpowiedzi na zadane pytanie. Kreatywnie i z pomysłem, czyli coś, z czego słynęła w swoich najlepszych latach Sega.

Oczywiście im dalej w las, tym trudniej, bo wzrastała zarówno długość, jak i złożoność fraz, które trzeba było wpisywać na klawiaturze. Automaty arcade z The Typing of the Dead można było podziwiać głównie w Japonii, na Zachodzie gra zdobyła popularność dzięki portom na pecety, Dreamcasta i PS2. Produkcja doczekała się nawet kolejnych odsłon jak The Typing of the Dead 2 (bazujące na The House of the Dead 3) czy Typing of the Dead: Overkill (na podstawie The House of the Dead: Overkill).

Repka Silomer (lata 70./80.)

Wiedzieliście o tym, że Sowieci w latach 80. również tworzyli swoje maszyny arcade? Wprawdzie nie były to hity na miarę Pac-Mana, ale zaskakiwać mogła próba przełożenia lokalnego folkloru na elektroniczną rozrywkę. Znacie bajkę Juliana Tuwima „Rzepka", w której cała rodzina, wliczając w to okoliczne zwierzęta, próbuje wyciągnąć z ziemi ogromną rzepkę? Była to adaptacja rosyjsko-ukraińskiej bajki opublikowanej w 1863 r. przez badacza folkloru Aleksandra Afanasjewa w zbiorze zatytułowanym „Russian Fairy Tales". I Repka Silomer to dokładnie ten rodzaj zabawy, automat będący testerem siły. Gracz chwyta za wystającą dźwignię i próbuje wyciągnąć z ziemi elektroniczną rzepkę. Im mocniej pociągnie, tym większa szansa na lepszy wynik opisywany nie tyle skalą liczbową, ile konkretną postacią czy zwierzęciem, od „myszy" po „dziadka".

Automat jest jednym ze skarbów Muzeum Radzieckich Gier Wideo w Moskwie, które znajduje się w schronie bombowym z czasów stalinowskich i pozwala zapoznać się z wieloma unikatowymi automatami. Kilkadziesiąt przeróżnych elektronicznych maszyn produkowanych w czasach zimnej wojny i po niej przez radzieckie fabryki wojskowe o jakże znamiennych tytułach Tankodrom, Gorodki czy Morskoi Boi. I choć część z nich to jawne klony japońskich projektów, to można tam również znaleźć takie perełki jak właśnie Repka Silomer.

Boong-Ga Boong-Ga (2001)

Patrząc na zdjęcie automatu, można pomyśleć, że mamy tu do czynienia z symulatorem proktologa, ale prawda jest bardziej „bolesna". Południowokoreański – nie japoński, jak niektórzy piszą – automat pozwala dosłownie na karanie różnych szemranych postaci jak gangster, prostytutka, teściowa, oszust czy pedofil. Łącznie osiem cierpiących męki na ekranie osób. Maszyna składa się nie tylko z ekranu i gabloty, ale przede wszystkim z modelu ludzkich pośladków osadzonego

w obudowie. Naszym ofiarom można jednak dać nie tylko klapsa, uderzając w cztery litery – urządzenie ma także plastikową nasadkę na palec, który wkładamy tam, gdzie słońce nie dochodzi. Co warto zaznaczyć – na szturchanie dwoma palcami odbytu mówi się w Japonii „kancho" i jest to popularny żart zwłaszcza wśród dzieci.

Automat miał być hitem w Japonii i planowano dystrybucję nawet 200 maszyn, jednak ostatecznie do kraju samurajów trafiło tylko kilka egzemplarzy. Wisienką na tym osobliwym torcie jest fakt, że jeśli gracz osiągnął wyjątkowo dobry wynik, z plastikowego tyłka wypadało małe, plastikowe trofeum w kształcie kupy. Tak, to zdecydowanie mogli wymyśleć tylko Azjaci.

F-1 (1976)

W roku 1968 roku Ralph Baer zaprezentował światu Brown Box, pierwszą w historii konsolę do gier wideo. Osiem lat później Namco, znane wówczas jako Nakamura Manufacturing Company, zachwyciło świat grą F-1, mającą – jak sama nazwa wskazuje – dać graczom namiastkę wrażeń z torów Formuły 1. A jeśli napiszę, że była to gra „trójwymiarowa" na ponad dekadę przed tym, zanim stało się to modne, oferowała kolorową „oprawę", pozwalała prowadzić bolid i pobijać kolejne rekordy poprzez omijanie pojawiających się na torze przeciwników?

To wszystko udało się osiągnąć dzięki połączeniu elektroniki z mechanicznym modelem, więc z definicji mowa tu o elektromechanicznej grze wyścigowej. Produkcja zachwycała rozmiarami, pozwalała wsiąść do kokpitu imitującego auto i chwycić za fizyczną kierownicę. Kręcąc kółkiem, sterowaliśmy bolidem widocznym na ekranie (widok na przód), ale to wszystko było tak naprawdę miniaturową dioramą z małymi, plastikowymi samochodami umieszonymi na obracającym się torze. Odpowiednie wykorzystanie systemu projektorów i efektów świetlnych skutecznie tworzyło iluzję interaktywnej gry wideo wyświetlanej na ekranie. Do tego stopnia, że kolizje z przeciwnikami generowały bardzo wiarygodny efekt ognia i dymu. Oczywiście cały mechanizm był ukryty z tyłu, w obudowie, więc gracz nie był świadomy, jak to wszystko działa.

O takich projektach często mówi się, że były innowacyjne, ale okazały się klapą. Nie w przypadku F-1. To był jeden z pierwszych automatowych hitów Namco i najbardziej dochodowa gra zręcznościowa w Japonii w latach 1976 i 1977. Ale nie tylko tam, bo i w Ameryce cieszyła się ogromną popularnością, w późniejszych latach stając się kamieniem węgielnym dla kultowego Pole Position.

X-Men Arcade (1992)

Był taki czas, gdy produkcja scrollowanych bijatyk stała się żyłą złota, a kolejne gry z tego gatunku dominowały zarówno w salonach gier, jak i na domowych platformach. Świetnie prosperujące wówczas Konami dobrze znało ten schemat, wprowadzając na rynek nie tylko popularne u nas Żółwie Ninja, ale również X-Menów opartych na animowanym serialu telewizyjnym „X-Men: Pryde of the X-Men". Trzy grywalne postacie (Cyklop, Wolverine i Storm), rozgrywka skupiona na dotarciu do bazy szalejącego Magneto, joystick służący do poruszania się postaciami oraz trzy przyciski odpowiedzialne za atak, skok i supermoce. W sumie – klasyka gatunku.

Diabeł tkwił jak zwykle w szczegółowej budowie samego automatu. Konami dość niespodziewanie wypuściło na rynek nie tylko standardową budę dla dwóch graczy, ale również maszynę z możliwością jednoczesnej gry czterech, a nawet sześciu osób!

I ten ostatni automat robił największe wrażenie, oferując bardzo ciekawe rozwiązania. Po pierwsze, obudowa była naprawdę duża, bo wymagała umieszczenia na niej sześciu joysticków i 18 przycisków. Drugi powód jest bardziej złożony – wersja automatu dla sześciu graczy zawierała nie jeden, tylko dwa monitory CRT, ale żeby nie obciążać konstrukcji ramy, nie umieszczono ich obok siebie. Drugi ekran został ukryty na dole w specjalnej szafce, odbijając obraz w zamontowanym lustrze, co dawało iluzję jednego szerokiego, panoramicznego obrazu. Dzięki temu grając, można było łatwiej odnaleźć się w chaosie, a pole widzenia było znacznie szersze. No i zabawa w sześć osób jednocześnie to zawsze zaoszczędzone pieniądze, bo można się zrzucić na granie jak na Game Passa.

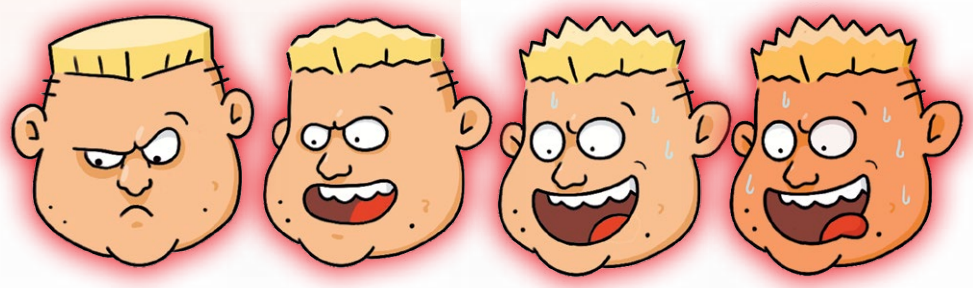
Sega R360 (1990)

Kolejny przykład automatu wyprodukowanego przez kultowe studio AM2 w czasach, gdy Sega była potęgą na rynku gier arcade. R360 to skrót od „Rotate 360", a to z kolei nawiązuje do możliwości, jakie dawał automat, czyli obracania się o 360 stopni w dowolnym kierunku na dwóch metalowych osiach. Ta kolubryna potrzebowała kilku metrów wolnego miejsca, ważyła ponad tonę i dało się na niej zainstalować dwie gry – G-LOC: Air Battle i Wing War. Oba to symulatory walki w powietrzu dopasowujące siedzisko gracza do ruchu samolotu, więc granie odbywało się czasem do góry nogami, przy czym gracza chroniły czteropunktowe pasy bezpieczeństwa utrzymujące go w siedzeniu podczas ruchu.

Maszyna miała wprawdzie miejsce na monety do samodzielnego uruchomienia, ale potrzebowała kogoś z obsługi do pilnowania, by nikt nie wszedł w okolice obracającego się automatu. Przyciski bezpieczeństwa zatrzymujące mechanizm były zresztą dwa – jeden mógł wcisnąć gracz, drugi osoba z obsługi, gdy zauważyła coś niepokojącego. Urządzenie było też wyposażone w czujniki światła, które zatrzymywały maszynę, gdy gracz wyciągnął rękę lub nogę poza automat. Warto dodać, że zabawę odradzano osobom z problemami z sercem, nadciśnieniem tętniczym, alkoholem czy kobietom w ciąży. Szacuje się, że w sumie wyprodukowano około 100-200 sztuk automatu, a wielu recenzentów doceniło innowacyjność i ryzyko, jakie podjęła będąca u szczytu Sega. ■ **Roger**

Recenzujemy

Dobór tytułów, jakie mieliśmy zamiar zrecenzować w Arcade Extreme, spędzał nam najwięcej snu z powiek, skoro między rokiem 1950 a 2024 ukazało się ich ponad 3 tys.! Teoretycznie moglibyśmy postawić na takie tuzy jak Tekken 3, Virtua Fighter 2 czy Soulcalibur, ale na ich temat dość już napisano przy okazji konwersji na domowe platformy. Postawiliśmy więc na największe klasyki epoki 2D z przełomu lat 80. i 90., które każdy powinien znać. Dzieła, które najbardziej zapadły nam w pamięci przy okazji pierwszych wizyt w salonach arcade czy barakowozach. Gry ponadczasowe, mające istotny wpływ na ukształtowanie obecnej branży gier. Wybraliśmy najciekawszych przedstawicieli z gatunku bijatyk, strzelanin, sportówek czy platformówek typu „run & gun (takie rodzaje gier wówczas dominowały). Oczywiście większość z nich da się skończyć nawet w 30 minut, bo w końcu ile można stać nad automatem? Zapraszam do lektury i zapoznania się z charakterystycznym systemem oceniania, przygotowanym specjalnie z myślą o tym wydaniu. ■ **Majk**



Ocena C

Na takie gry szkoda było kiedyś hajsu. Zakupione żetony warto było wrzucić gdzie indziej albo zachować na kolejną wizytę w salonie. Tytuły tego rodzaju lepiej obejrzeć „na sucho”, nie grając, tylko oglądając demo. (Spoiler alert: takich gier tutaj nie znajdziecie).

Ocena B

Ostatecznie można zagrać, wrzucić monetę lub dwie i sprawdzić. Takie średniaki trafiały się w każdym salonie gier jako zapchajdziury, bo a nuż komuś się spodoba i wrzuci tam swoje ciężko wyłudzone pieniądze?

Ocena A

Warto zagrać w ten tytuł i to nabijając większą liczbę kredytów, żeby móc kontynuować zabawę „po śmierci” i postarać się dojść dalej.

Ocena S

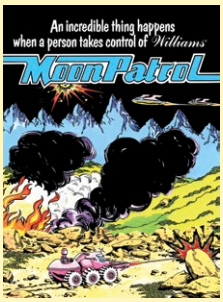
Supergierka, dla której koniecznie trzeba oddać wszystko, co się ma w portfelu, żeby zaliczyć, wymasterować i grać dalej, jeśli tylko tytuł na to pozwoli po ujrzeniu napisów końcowych.

Moon Patrol

Info o grze

- 1982
- Irem

Poziom trudności:
WYSOKI



Wszechświat, ostateczna granica. W jej głębi wszystko jest możliwe, wiele gier zabierało nas do gwiazd i odległych galaktyk. Walczyliśmy z kosmitami, pilotując samotny stateczek w Galadze, niszczyliśmy kamienie w Asteroids. Jednak jest jedna gra, która co prawda zabierała nas na inne, odległe ciało niebieskie, będące obiektem westchnień, jednak bardzo bliskie, które widzimy niemalże każdego wieczoru.

Księżycowy łazik

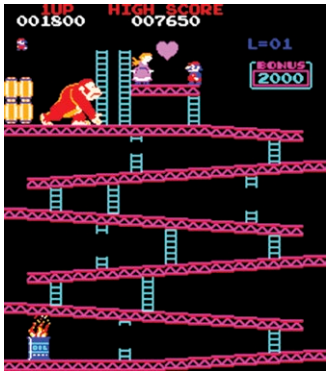
Moon Patrol to prosta koncepcja, która zrodziła się w umyśle Takashiego Nishiyamy. Jedziemy samochodzikiem, konkretnie księżycowym buggym po lunarowej powierzchni i w zasadzie tyle. Z początku jest dość prosto, czasami jakaś dziura do przeskoczenia, czasami jakaś góra do rozwalenia. Z czasem zaczynają się pojawiać latające talerze, które nie dość, że strzelają do nas, to ich pociski tworzą nowe kratery w powierzchni Księżyca, czyli na naszej drodze. To dosłownie cała filozofia tej gry i jednocześnie jej zadziwiająco najmocniejsza zaleta – prostota. Podobnie jak inne pozycje z automatów tamtego okresu nie ma tu głębszej idei, niż zbić jak najwięcej punktów. Tu robimy to, docierając jak najdalej. Rozgrywka dzieli się na dwie trasy, po 26 punktów kontrolnych każda.

Łatwo je rozróżnić, wystarczy spojrzeć na pasek znajdujący się na górze ekranu. Mamy tam literki, które pokazują, gdzie jesteśmy i jak daleko zajechaliśmy – E, J, O, T oraz Z. Zaliczenie Zetki oznacza zmianę wyglądu lokacji oraz wprowadzenie nowych utrudnień na trasie, m.in. im szybciej i sprawniej dotrzemy do końca trasy, tym więcej punktów dostaniemy i na tym kończy się cała rozgrywka. Niby jeszcze mamy dwa tryby, jeden dla początkujących oraz dla mistrzów, który jest niekończącą się pętlą, więc znając grę na wylot i jej wszystkie sztuczki, możemy potencjalnie grać w nieskończoność. Kumulując punkty, możemy uzyskać dodatkowe życia, pierwsze po 10 tys. punktów, kolejne po uzyskaniu 30 tys. punktów oraz ostatnie, gdy nasz licznik pokaże 50 tys. punktów. Więcej nie dostaniemy, ale dobre i to. Co ciekawe, licznik się zeruje, gdy przekroczymy jego prawie maksymalną wartość, którą jest 999 990. Jeśli więc chcemy być na samej górze listy, to trzeba pamiętać, aby go nie przekręcić.

40 lat na karku i nadal ma to coś

Pierwotnie Moon Patrol został wydany na automatach przez Irem, które wszyscy powinni znać dzięki R-Type i wielu innym automatom ze strzelankami. Automatowa wersja poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni była rozprowadzana przez Williamsa. Z kolei domowe, różnej jakości wersje robiło Atari, a część była wydana przez spółkę córkę Atarisoft.

Jeśli chodzi o samą grę, to mimo upływu tylu lat gra się tak samo dobrze jak za młodzieńczych lat. Owszem, wizualnie szoku nie będzie, muzyka, mimo iż urocza i zapada w pamięci do tego stopnia, że mruczymy ją pod nosem, to nadal typowe „plum, plum", ale to właśnie jest piękne w Moon Patrol – całość ma swój urok. Trochę jak pierwsze Mario, które na początku uczy nas grania i w miarę postępu rzuca nowe wyzwania, co daje specyficzną frajdę. Nie ma tu większego sensu czy przesłania, tylko czysta, trochę archaiczna rozgrywka. Jednak czy to coś złego? Absolutnie nie, wręcz przeciwnie, Moon Patrol to gra będąca grą, nagradzająca i karząca, czyli tak, jak powinno być. Wyzwanie jest paradoksalnie dość uczciwe jak na automatową pozycję, a fioletowy samochodzik w kontraście z zielono-pomarańczową kolorystyką jest przykładem perfekcyjnego wykorzystania ograniczonej palety. Nigdy nie czuć, że coś się zlewa lub jest oszukane. Prosta, nieskalana rozgrywka w najczystszej formie. Przyznaję, że mam słabość do tej gry, po części przez liczne żetony, jakimi nakarmiłem automat, a po części, że to tak naprawdę przyjemna, prawie nieautomatowa gra. Jak na pozycję wydaną w 1982 r. fakt, że po 40 latach z groszami piszę o niej, o czymś powinno świadczyć. Moon Patrol się absolutnie nie zestarzał, nadal gra się w niego dobrze i mimo że rynek poszedł do przodu, goniąc za nowymi trendami, to nadal są próby odświeżenia tej gry w obecnych standardach. Wychodzi to średnio, ale w tym przypadku ani grafika, ani lepsza oprawa audio wiele nie da, Moon Patrol w swej oryginalnej, automatowej formie był czystą perfekcją, którą powinien sprawdzić każdy. ■ **Konsolite**



DONKEY KONG

Info o grze

- 1981
- Midway

Poziom trudności:
ŚREDNI

Są gry na automaty i są GRY NA AUTOMATY. Jeśli mielibyśmy wymienić Top 5 tytułów, które są „ojcami założycielami" rozrywki arcade, to bez wątpienia na tę listę trafiłby Donkey Kong.

Pierwszy skok platformera

Początkowo powstający jako licencja Popeye, zrodzony w umyśle Shigeru Miyamoto i zrealizowany dzięki zdolnościom Gunpeia Yokoia. Donkey Kong był pionierem, jedną z pierwszych platformówek (niektórzy określali ją jako „grę wspinaczkową"), jedną z pierwszych gier mających zróżnicowane (cztery) poziomy, jedną z pierwszych gier z fabułą, konkretnymi bohaterami i zakończeniem. No i była to pierwsza gra z Mario, a raczej z Jumpmanem, jak go na początku nazywano w japońskiej wersji automatu. Wtedy jeszcze był on stolarzem, zanim przebranżowił się na hydraulika.

Dzisiaj możemy spojrzeć na ten mający 43 lata tytuł i zacząć się śmiać, kiedy Miyamoto wspomina, że jego główną inspiracją były „Piękna i bestia" oraz oryginalny „King Kong", ale – raz jeszcze – wtedy gry jako medium dopiero się rodziły, a wszystko, co było oryginalną koncepcją, dodatkowo wspieraną przez udaną oprawę graficzną i dźwiękową, określało się krokiem ku nowej erze zabawy. Donkey Kong (uparty jak osioł, silny jak goryl – taki był pomysł Miyamoto) uratował Nintendo, stając się gigantycznym hitem w salonach gier, idąc w parze z Pac-Manem czy Space Invaders, wpisując się na stałe w złotą epokę automatów, kiedy ludzie nie mieli w domach konsol czy komputerów mogących wyświetlać na ekranie telewizora takie cuda.

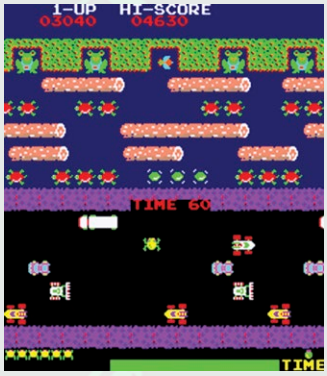
Wystarczy spojrzeć na pierwszą, ikoniczną planszę, aby momentalnie docenić geniusz duetu Yokoi & Miyamoto. Mamy tutaj wszystko, co stało się standardem w grach wideo przez kolejne lata. Samotny bohater, który musi pokonywać kolejne platformy, skacząc przez coraz bardziej niebezpieczne przeszkadzajki. W jego zadaniu pomoże mu power-up (młotek), który działa jednak tylko przez chwilę. A kiedy już dotrzemy na samą górę konstrukcji, okaże się, że boss ucieknie, a my będziemy musieli zaliczyć kolejny, bardziej skomplikowany, naszpikowany perfidnymi pułapkami i pełen trudniejszych do pokonania przeciwników, level. I tak do samego końca, czyli „pokonania bossa". Dodatkowo zależnie od tego, jak nam idzie, otrzymamy coraz wyższą punktację na koniec zabawy (a raczej rozpoczęcie jej od początku, ale na wyższym poziomie trudności). Skąd my to wszystko znamy? Ano z każdej gry, a jednym z ojców takiej zabawy był Donkey Kong.

Jak wysoko dotrzesz?

Amerykański oddział Nintendo nie wierzył w sukces DK, bo gra nie wpisywała się w model Pac-Mana (labirynt) czy Space Invaders (strzelanka), co – po raz kolejny – jest uniwersalnym problemem do dzisiaj (firma wymagająca od twórców, aby robili non stop tę samą grę). Jednak wtedy nie było odwrotu – trzeba było sprzedać to, co przysłała Japonia. Po tym jak się okazało, że automat zaczyna przynosić kasę, poproszono o kolejne maszyny. W pośpiechu zamieniano bebechy innego automatu (Radar Scope), wkładając do środka płytę arcade z Donkey Kongiem. Zainteresowanie rosło. Reszta to historia.

Cztery levele DK to nadal geniusz designu. Z jednej strony gracz otrzymuje kolejne, inne poziomy, z drugiej w praktyce skaczemy po tych samych konstrukcjach. Liczył się każdy kilobajt – jeśli można było coś powtórzyć, aby zaoszczędzić miejsca, trzeba było to zrobić. To dlatego zamiast włosów, których zrobienie było za trudne, Jumpman/Mario otrzymał czapeczkę. Jednocześnie ten pietyzm w zarządzaniu każdym pikselem doprowadził do tego, że każda decyzja dotycząca umieszczenia przedmiotu, drabiny czy przeciwnika musiała być przemyślana przez twórców. Tak rodził się geniusz Nintendo.

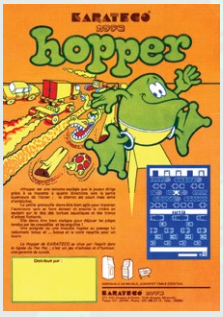
Czy Donkey Kong pozostaje tak samo grywalny jak wtedy? Z jednej strony możemy spojrzeć na zmagania osób bijących kolejne kosmiczne rekordy w tej grze i powiedzieć: „tak". Z drugiej nie ma się co oszukiwać, że koncepcja platformówki została dopracowana do perfekcji tak naprawdę dopiero w epoce ośmiobitowej konsoli Nintendo. Pomimo tego Donkey Kong nadal pozostaje bardziej grywalny niż sporo automatowych hitów z tamtych lat. „Skok, skok, skok, oby tylko dotrzeć na górę" – magia Jumpmana wciąż działa. ■ **Dżujo**



FROGGER

Info o grze
- 1981
- Konami

Poziom trudności:
WYSOKI



Nie damy rady zrecenzować wszystkich kultowych automatów z pierwszej połowy lat 80., ale Froggera nie mogliśmy pominąć. Historia żaby, która musiała przejść przez jezdnię, to nie tylko kultowy automat, ale również popkulturowy klasyk.

Była sobie żabka mała

„Running across the boulevard, playing Frogger with my life" – to kawałek piosenki „Frogger" kapeli Bad Religion z 1984 r., czyli trzy lata po debiucie tej jednej z najbardziej rozpoznawalnych gier arcade'owych na świecie. To pokazuje, jak szybko otoczono kultem ten tytuł. Próbując poznać historię narodzin Froggera, natrafiłem na różne sprzeczne wersje. Jedna mówi o tym, jak jeden z pracowników Konami wpadł na pomysł gry o żabce przechodzącej przez ulicę, kiedy zobaczył w drodze do pracy żabę, która próbowała przedostać się przez ruchliwą jezdnię. Inna wersja – pisze o niej serwis Time Extension – jest mniej romantyczna. Po prostu jeden z programistów Konami, którego ciężko dzisiaj wyśledzić, wymyślił taką, a nie inną grę. Tyle, bez owijania w bawełnę. Ostatecznie nie ma to jednak znaczenia.

Cel Froggera był prosty – żabka musiała dotrzeć do swojego domku po drugiej stronie ulicy i rzeki. A właściwie to do pięciu domków. Gracz najpierw musiał pomóc zielonemu płazowi przedostać się przez ulicę, a potem – skacząc po belach drewna i żółwiach – do wspomnianego domku (zatoczki). Tyle. Jeden ekran, który powtarzano wielokrotnie, wraz z coraz wyższym poziomem trudności, aż do ostatniej żaby. Froggerem sterowało się za pomocą gałki. Można było grać na zmianę, w dwie osoby. Liczba żyć (żab) zależała od wyjściowego ustawienia automatu.

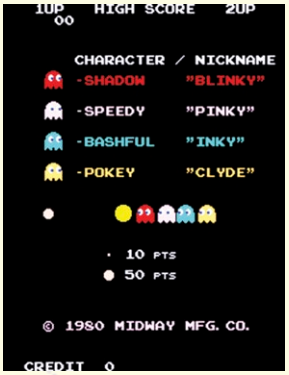
W złotym okresie automatów, z którego pochodzi Frogger, panowała prosta zasada – by gra była dobra, musiała mieć jasne reguły i od razu przyciągnąć uwagę gracza. Koncepcja żabki przechodzącej przez ulicę była łatwa do załapania. Wraz z fajną, kolorową oprawą graficzną i wpadającym w ucho dźwiękiem automat od razu hipnotyzował bywalców salonów. Potwierdzam, bo pod koniec lat 80., kiedy pierwszy raz zobaczyłem Froggera, momentalnie stał się on jednym z moich ulubionych tytułów. Spodobał się on również mojej śp. Mamie. Jak się okazało, za sukcesem automatu Frogger kryła się jego zdolność do przyciągnięcia uwagi dzieci i kobiet.

860 630 punktów Costanzy

Dystrybutorem Froggera została Sega, w USA automat rozprowadzany był przez firmę Gremlin. Duet początkowo nie wierzył w sukces recenzowanej gry, bo zaszufladkowano ją właśnie jako grę „dla bab i bachorów". Jednak marketingowiec Segi/Gremlina, kobieta, przekonała szefostwo, aby dać grze szansę w USA. Szybko okazało się, że to będzie hit – w roku premiery automat zarobił, w samych tylko USA, odpowiednik dzisiejszych 450 mln dol., co pokazuje, jak potężną kasę przynosiły wtedy automaty. O domowych sukcesach Froggera nie ma co pisać, wspomnę tylko, że sama tylko wersja na Atari 2600 to ponad 4 mln sprzedanych kopii.

Jak Frogger wypada po tylu latach? Dla mnie to tytuł kultowy, ale muszę obiektywnie napisać, że w porównaniu do Donkey Konga z tego samego roku brakuje mu dzisiaj trochę rozmachu (różne plansze, lepsza grafika) gry Nintendo. Po przejściu jednego levelu tak naprawdę widzieliśmy wszystko, a poziom trudności bardzo szybko robi się wysoki (chociaż raz na kilka plansz gra daje nam „czas na odpoczynek", obniżając poziom na jeden level). Taki Pac-Man czy Space Invaders to niby też „ciągle to samo", ale jednak w 2024 r. w te tytuły gra się trochę lepiej.

Z Froggerem wiąże się jeszcze jedna fascynująca historia – chodzi o high score. W odcinku serialu „Kroniki Seinfelda" z 1998 r. zatytułowanym „The Frogger" George Costanza dociera do automatu, który nadal ma zapisany jego wynik – 860 630 punktów. Otóż przez lata nikt nie potrafił pobić tego fikcyjnego wyniku w realu. Sztuka udała się dopiero w 2009 r., kiedy niejaki Pat Laffaye zdobył 896 980 punktów. Do dzisiaj to oficjalny rekord świata. Automat odgrywa główną rolę we wspomnianym odcinku (fragmenty znajdziecie na YouTubie) – w tamtych czasach to był jeden z pierwszych występów retronostalgii w mainstreamowych mediach. Brawa dla Froggera za taki zaszczyt. ■ **Dżujo**



PAC-MAN

Info o grze

- 1980
- Namco

Poziom trudności:
ŚREDNI

Legenda salonów... w sumie jak większość opisywanych w tym magazynie tytułów. Ale mówi się, że to Pac-Man wprowadził gry na salony (salony arcade, tak?).

Żółty skurczybyk

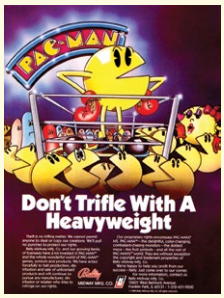
Wydaje mi się, że nikomu nie trzeba tłumaczyć przebiegu gameplayu w tym tytule, ale jednak zrobię to: nasz bohater śmiga w labiryncie (rzut z góry) i musi zwiedzić praktycznie każdy jego zakamarek. Awans do kolejnego levelu jest nagradzany za skonsumowanie wszystkich porzuconych żółtych kulek. Czekają na nas także power-upy i bonusy punktowe za jedzenie owoców. Przeciwnikami są cztery duszki – każdy z osobno zaprogramowanym zachowaniem! Gonią nas po labiryncie bez ustanku, a spotkanie z nimi... wystrasza Pac-Mana na śmierć. Poruszać możemy się w czterech kierunkach, ale do dyspozycji nie mamy żadnego ataku ani skoku – duchy można załatwić dopiero po łyknięciu bonusowej piguły zwanej Power Pellet (i nie chodzi tu o rodzaj węgla). Tyle i aż tyle. Piękno tkwi w prostocie i twórcy starych gier wiedzieli to najlepiej.

Niedokończona legenda

Warto jeszcze wspomnieć o niektórych technikaliach – labirynt ma swego rodzaju przejścia – żółty głodojad lub duchy mogą z nich skorzystać, by od razu pojawić się na drugim krańcu tunelu. To dość rzadkie rozwiązanie w tamtych czasach. No i warto wspomnieć o długości rozgrywki – w najstarszej wersji było to dokładnie 255 leveli – 256. poziom się wykrzaczał. Mając odrobinę wiedzy z zakresu informatyki, można się domyślić, dlaczego to akurat było „losowe" 255. W późniejszych iteracjach naprawiono ten błąd, ale i tak mało kto dotarł aż tak daleko (późniejsze poziomy są nadzwyczaj szybkie i trudne).

Przerywniki filmowe na silniku

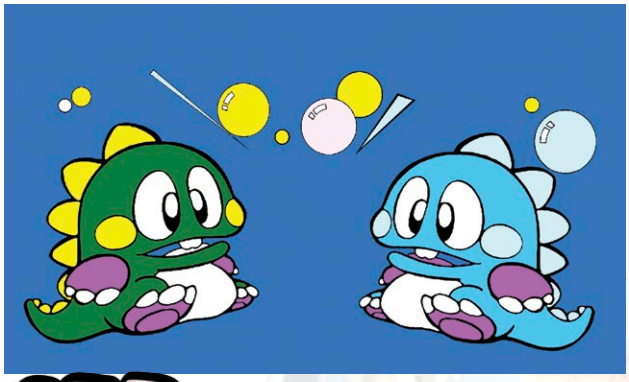
Najstarsi górale mówią także, że Pac-Man jako jeden z pierwszych tytułów zawierał CUTSCENKĘ!! Zapytacie „niby gdzie?!". Otóż aby ją „odblokować", trzeba... nic nie naciskać na automacie. Zazwyczaj wtedy odpala się demo albo wyświetla się tablica rekordów. No i właśnie pod tą tablicą z najlepszymi pożeraczami żółtych kulek włączała się animacja, gdzie znane duchole gonią Pac-Mana (a następnie Pac-Man goni ich). „Truly groundbreaking", ale z pewnością w 1980 r. robiło to wrażenie – dodawało to charakteru bohaterom gry. A propos – ponoć Pac-Man był i w sumie wciąż jest popularny... wśród kobiet! Większość płci pięknej uważa tę grę za uroczą. Można by to wytłumaczyć w ten sposób: w tamtych czasach gry to wiecznie jakieś „zabijanie" lub „strzelanie w kosmosie", a tu proszę: urocza żółta kulka wpiernicza inne żółte kulki, a gonią ją także urocze duszki. Zapytajcie swoich partnerek, co o tym sądzą.



Role się odwróciły – teraz to Pac-Man jest łowcą, a duchy zwierzyną.

Legenda nie umiera nigdy

Hit Namco dorobił się kultowego statusu i to nie bez powodu. Żółty ludek jest po prostu dobrą grą. Może w nią grać każdy i od razu załapać zasady. Sterowanie też nie powinno sprawiać problemu (praktycznie tylko manewrowanie „gałką"). Przez lata dostaliśmy mnóstwo reedycji i nowych odsłon (znana szczególnie w USA kontynuacja – Ms. Pac-Man). Nowe „Pakmany" wychodziły już nie tylko na automaty arcade, ale także na konsole domowe, np. niesławna wersja na Atari 2600 (tej nie polecam). Wyświechtany to slogan, ale Pac-Man jest po prostu ponadczasowy (pamiętacie wersję na Google.com i związaną z nią aferę?) i z pewnością żółty ludek będzie do nas w ten czy inny sposób wracał. Czy i Wy wrzuciliście kilka denarów dla żółtego głodomora? Nawet jeśli nie, to na pewno o nim słyszeliście i w ten czy inny sposób graliście, nieprawdaż? Waka-waka-waka... ■ **Cypher**



BUBBLE BOBBLE

Info o grze

- 1986
- Taito

Poziom trudności:
ŚREDNI

Charakterystyczne smoki z Bubble Bobble możemy spotkać w grach do dzisiaj.

Idea gry jest prosta. Na jednym ekranie mamy dwa smoki, Buba i Boba (lub jednego, jeśli gramy sami). Na planszy pojawiają się inne stworki, a naszym celem jest plucie w nich bańkami, co spowoduje, że zostaną w nich zamknięci, a gdy na nie wskoczymy – bańka pęka i przeciwnik ginie. Pokonany ludek zamienia się w przysmak, który zbieramy dla punktów. Przed nami aż 100 poziomów i czasami będzie trzeba się potężnie nagimnastykować, aby je przejść.

W parze raźniej

Tytuł jest przygotowany z myślą o dwóch graczach, niezależnie od tego, czy gramy solo, czy w duecie – liczba przeciwników jest zawsze taka sama, więc siłą rzeczy granie z kimś jest prostsze, a umiejętna współpraca pozwoli dłużej przetrwać. Każdy poziom został trochę inaczej zaprojektowany, ale też zawiera kilka ciekawych mechanik, np. po spadnięciu w przepaść na dole ekranu pojawimy się na górze (tak samo przeciwnicy). Bańki pełnią rolę nie tylko broni, ale też umożliwiają nam skakanie po nich, aby dostać się do wyższych miejsc, nieosiągalnych drogą konwencjonalną. Jeśli zbyt długo zamulamy na danym poziomie, to po pewnym czasie przeciwnicy wchodzą w tryb złości i poruszają się o wiele szybciej od smoczków, przez co trudniej przed nimi uciec i zamknąć w bańce. Nie zabrakło bonusów, jak znajdźki, które przeniosą nas kilka poziomów do przodu, specjalne bańki z literkami tworzącymi napis EXTEND (dodatkowe życie), specjalne jaja, które po uderzeniu wypuszczają strugę wody zbierającą wszystko na swojej drodze (łącznie z nami) czy sekretne drzwi przenoszące nas do bonusowych komnat.

Bubble Bobble zostało tak skonstruowane, aby stopniowo dawkować nam nowości, kolejni przeciwnicy zyskują coraz nowsze umiejętności – a to duchy zaczynają rzucać kulami, inne, z ziomkiem nazywaliśmy je wielorybami, zaczynają latać. Z czasem pojawiają się ciekawe pomysły na poziomy, np. takie z przeciwnikami, do których nie można się dostać, a jedynym sposobem na ich pokonanie jest wskoczenie na specjalne bańki z piorunami, które spowodują, że piorun wystrzeli i być może w nich trafi, będzie można zatrzymać na chwilę czas itd. Dość powiedzieć, że każdy kolejny poziom to zaskakująca niespodzianka i od gry trudno się odkleić, a jeśli gramy z kimś, to radocha wskakuje na zupełnie inny poziom.

Hawk Tuah

Wersja arcade jest zdecydowanie trudniejsza niż domowy port na Commodore 64, który katowałem przez wiele godzin z moim przyjacielem Piotrem, a sympatyczne smoki z powodzeniem pojawiają się w grach do dzisiaj. Ostatnia część serii zadebiutowała w 2019 r., ale same smoki znajdziemy jeszcze w równie znanym tytule Puzzle Booble i w wielu innych produkcjach. Niemniej w oryginał nadal gra się świetnie, pod warunkiem że plujemy bańkami w duecie, wtedy poziom zabawy na pewno jest wyższy, choć przejście 100 poziomów może być niemałym wyzwaniem nawet dla wprawionych graczy. Tak czy siak – Bubble Bobble to dla mnie absolutny klasyk i jedna z ulubionych gier. ■ **NRGeek**

SHINOBI

Info o grze

- 1987
- Sega

Poziom trudności:
WYSOKI

Sega na przełomie lat 80. i 90. miała kilka absolutnych klasyków, a jednym z tytułów reprezentujących dobrą passę Niebieskich w epoce 16-bitowych maszyn był kultowy Shinobi.

Automatowy ninja

Pod koniec lat 90. ninja był jednym z synonimów czegoś, co jest „cool". W Polsce na VHS-ie furorę robił „Amerykański ninja", a wszystko, co z Japonii, było uważane za zarąbiste. Był to zresztą globalny trend, a Sega go wykorzystała.

Pomysł? Twórcy połączyli najfajniejsze elementy Kung-Fu Mastera (1984) z Rolling Thunder (1986), a w środku akcji umieścili mistrza Joe Musashiego, który musi pokonać organizację Zeed i uwolnić porwane dzieci. Gameplay Shinobi był prosty, ale dopracowany – atakowaliśmy z daleka gwiazdkami ninja (lub pociskami), w zwarciu walczyliśmy za pomocą ciosów nogami/rękami (lub kataną), a w sytuacji podbramkowej mogliśmy skorzystać ze specjalnego ataku (magia ninjutsu). Jedno trafienie ze strony przeciwnika oznaczało koniec zabawy. Wrogowie (przestępcy, komandosi, goście z mieczami, zawodnik wyglądający jak Spider-Man, płetwonurkowie i oczywiście inni wojownicy ninja) mieli zróżnicowane ataki i na każdego trzeba było opracować odpowiednią taktykę. Brzmi standardowo, ale w 1987 r. to nie było takie oczywiste. Gra Segi wyróżniała się od pierwszego etapu.

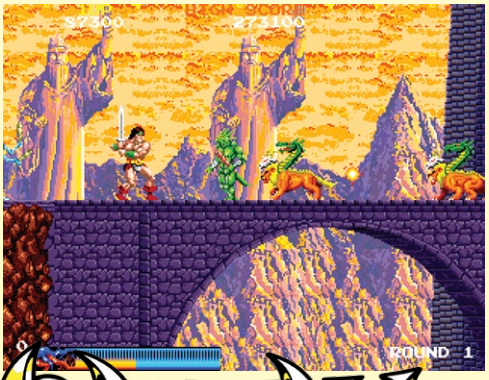
Od oprawy (całość działała na płycie System 16), przez świetną muzykę, na rewelacyjnie sprawdzającym się sterowaniu kończąc – w Shinobi grało się fenomenalnie, nawet kilka lat po oficjalnym debiucie, kiedy gra bardzo spowszedniała w polskich salonach. Mechanika zastosowana przez Segę miała kilka niezłych rozwiązań, jak wielowarstwowe plansze albo to, że po wpadnięciu na przeciwnika, jeśli ten nie zadał ciosu, nie ginęliśmy, tylko mogliśmy wyprowadzić cios. Gracz szybko łapał najważniejsze zasady i zaczynał zdobywać doświadczenie, przechodząc kolejne poziomy. Czekało na niego pięć leveli składających się z podetapów. Na każdym zakładnicy do uratowania, a pod koniec boss (gość przypominający Shreddera z „Żółwi Ninja", śmigłowiec, wielki posąg, czerwony samuraj i ninja z maską demona). Zaliczenie levelu oznaczało bonusowy etap, w którym rzucaliśmy (z pierwszej osoby) gwiazdkami w zbliżających się do nas ninja. Widok wyskakującego nam przed oczami zamaskowanego wojownika – w przypadku porażki – zapadał w pamięć.

To nadal mocny zawodnik

Shinobi okazał się dużym sukcesem w Japonii i gigantycznym hitem w USA. W Europie było podobnie. Jak w Shinobi gra się dzisiaj? Byłem pozytywnie zaskoczony. Myślałem, że odpalę grę tylko na chwilę, a udało mi się dojść do czwartego poziomu bez korzystania z sejwów czy innych sztuczek. Główna w tym zasługa szalenie intuicyjnego i responsywnego sterowania oraz przejrzystej mechaniki. Gra jest dość fair względem gracza – wszystko zależy od naszego skilla i zapamiętania poziomów. Nie ma mowy o chamskim wyciąganiu „żetonów", chociaż niektórzy przeciwnicy (kolorowi ninja) czasami pojawiają się w celowo wybranych złośliwych miejscach. Jedyne, co pozostaje, to nauczyć się sekwencji levelów na pamięć. Dzisiaj, gdy mamy nieskończoną liczbę kontynuacji, nie stanowi to problemu.

Porażka w bonusowym levelu oznaczała, że ninja strzelił nas w pysk.

Hit Segi trafił na kilka platform, ale prawdziwy sequel pojawił się na automatach dwa lata po premierze oryginału – Shadow Dancer. W tej odsłonie wcieliliśmy się w syna Musashiego, a towarzyszył mu biały pies. Skok graficzny pomiędzy obiema częściami był znaczący. Dalsze losy mistrza ninjutsu należało śledzić na Mega Drive (udane dwie odsłony). Oryginał pozostaje jednak fantastycznym pomnikiem tamtej epoki, gdzie w trakcie zabawy możemy podziwiać wiszące na ścianach plakaty Marilyn Monroe, a główny bohater jest w stanie rozwalić wojskowy helikopter shurikenami. Nic dziwnego, że ninja był wtedy synonimem ogarniacza. ■ **Dżujo**

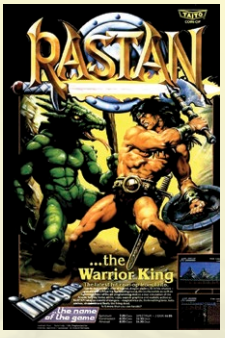


RASTAN

Info o grze

- 1987
- Taito

Poziom trudności:
WYSOKI



Za moich czasów obcowania z tym tytułem nie było żadnego Rastana, tylko prędzej Barbarzyńca. W ogóle nazewnictwo gier ograniczało się bardziej do opisów, co się w nich działo, a nikt nie zaprzątał sobie głowy tytułami. Grało się więc w czołgi, samoloty czy dinozaury. Dopiero po latach, gdy podrosłem i zacząłem szukać gierek z młodości, poznałem ich prawdziwe nazwy. Rastan jest władcą królestwa Ceim i gra jest jego opowieścią o przeszłości pełnej niebezpiecznych przygód, których zwieńczeniem była potyczka z ziejącym ogniem, czerwonym smokiem, którego unicestwienie pozwoliło mu wstąpić na tron – tyle jeśli chodzi o fabułę. Niestety wersja europejska pozbawiona była intra, ale w niektórych barakowozach w naszym kraju można było się natknąć na japoński rom z dodatkową animacją.

Gdy żółty pasek energii był na ukończeniu, w głośnikach słychać było głośne bicie serca.

Być jak Arnold Schwarzenegger

Działo Taito z miejsca najbardziej przykuwało moją uwagę w salonie, bo budziło skojarzenia z filmem bijącym wówczas rekordy popularności, „Conanem Barbarzyńcą", i generalnie kręciła mnie tematyka fantasy. Bieganie w prawą stronę z elementami platformówki i młócenie mitycznych potworów jak człekokształtne jaszczury, centaury, chimery, harpie czy smoki sprawiało masę frajdy. A już totalnie zbzikowałem na punkcie zmiany oręża – to były czasy, gdy bohater miał jedną broń na całą grę, a tutaj wojownik w czasie swojej wędrówki mógł zamienić startowy miecz na topór, morgensztern czy ogniste ostrze ciskające we wrogów kulami ognia. Oczywiście zyskując dzięki temu spory handicap w walce. Po drodze gromadziło się także inne pierdółki, ale bez znajomości języka nie miałem zielonego pojęcia, co one dają, i dopiero po wielu latach, gdy wróciłem do Rastana za sprawą emulatorów, dowiedziałem się z menu głównego, że np. pelerynka redukuje obrażenia otrzymane od przeciwników, pierścień przyspiesza posługiwanie się bronią, a czerwony flakonik nie uzupełnia energii, tylko ją odbiera, bo jest... trucizną!

Trudno jak cholera!

Poziom trudności gry był dość wysoki, trzeba było bowiem zważać nie tylko na to, jak daleko skaczemy, ale i gdzie skaczemy, bo nie mierzyliśmy się tutaj wyłącznie z wrogami, lecz również z pułapkami czy przepaściami. Heros z sześciopakiem na klacie mógł jednocześnie chodzić i siekać, wysoko skakać (po przytrzymaniu góry i przycisku skoku), kucać oraz bujać się na lianach i dopiero gdy opanowaliśmy do perfekcji wszystkie te ruchy, mogliśmy ujść z życiem, przynajmniej do czasu potyczki z jednym z łącznie sześciu bossów, które pochłaniały moje żetony niczym smok wawelski bezbronne owieczki. Co więcej, autorzy zadbali o typowo automatową złośliwą zagrywkę, która uniemożliwiała nam pozostanie bez ruchu przez dłuższą chwilę – wówczas atakowały nas nadlatujące znikąd nietoperze. Najbardziej w pamięci utkwiły mi dwie rzeczy: Rastan to bodaj pierwsza gra, w której miałem styczność z sekretnymi przejściami z bonusami (sławny skok z ostrzem skierowanym ku ziemi, który kruszył podłoże), oraz ma FE-NO-ME-NA-LNY soundtrack. Do motywu przewodniego mam olbrzymi sentyment i po dziś dzień odtwarzam go sobie w kółko. ■ **Majk**

TOP HUNTER RODDY & CATHY

Info o grze

- 1994
- SNK

Poziom trudności:
WYSOKI

Rzekłbym: zaufaj mi, jestem inżynierem!

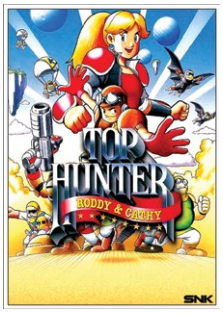
Bywalcy salonów gier kojarzą na pewno charakterystyczny dźwięk i czarną planszę z pojawiającym się logiem Neo Geo, które w tamtych czasach oznaczało, że można się spodziewać naprawdę dobrej zabawy. Gry tworzone na ten system wyróżniały się bardzo ładną grafiką, świetnym udźwiękowieniem i satysfakcjonującym gameplayem. Nie inaczej jest w przypadku omawianego tytułu, będącego połączeniem platformówki i beat'em upa.

Skok na dalszy plan

Top Hunter jest dość wymagający i nigdy nie udało mi się go skończyć na „jednej blaszce". Tytuł ten możemy ogrywać w dwuosobowym co-opie. Wtedy każdy gracz obejmuje kontrolę nad jednym z dwójki tytułowych bohaterów. Co ciekawe, jak na grę typu beat'em up mamy tutaj całkiem spory wachlarz zagrań znanych z mordobić 1 na 1 jak Street Fighter czy King of Fighters. Możemy rzucać fireballe czy wykonać uppercuta. Nasi bohaterowie mają też rozciągliwe ręce niczym Dhalsim. Mogą podnosić w ten sposób przedmioty, jak i przeciwników, którymi następnie można rzucić przed siebie. Od czasu do czasu pojawiają się wiszące pod sufitem uchwyty, których pociągnięcie powoduje, że z góry spadają różne przedmioty czy uruchamiają się jakieś mechanizmy pomagające nam w walce. Czasami są to bonusy typu dodatkowy czas czy punkty. Trzeba jednak uważać, bo czasami zamiast bonusów spadają na przykład bomby. Kolejną charakterystyczną rzeczą dla tego tytułu jest dwupłaszczyznowość plansz. Chodzi mi o to, że każda plansza ma dwie równoległe ścieżki. Jedna prowadzi bliżej ekranu, a druga dalej i możemy sobie swobodnie przeskakiwać między nimi. Dzięki temu uciekniemy przed przeciwnikami czy toczącą się na nas wielką kamienną kulą.

Do naszej dyspozycji zostały oddane cztery planety różniące się od siebie diametralnie. Na każdej panują inne warunki związane z czterema żywiołami. Mamy więc planetę wietrzną, lodową, ognistą i porośniętą dżunglą. Od samego początku mamy pełną swobodę wyboru, który rejon będziemy zwiedzać. Każdy rejon podzielony jest na dwa etapy. Na końcu pierwszego znajduje się subboss, a na końcu drugiego już pełnoprawny boss. Grafika jest bardzo kolorowa i szczegółowa, a do tego mocno zróżnicowana ze względu na różne okoliczności przyrody panujące na kolejnych poziomach. Mamy tutaj animowane i bogate w detale tła. Na ekranie ciągle coś się dzieje i ogólnie bardzo przyjemnie się ogląda ten tytuł nawet w dzisiejszych czasach. Oprawa wizualna może kojarzyć się z innym hitem z tego systemu, jakim zdecydowanie była seria Metal Slug. Oprawa audio również stoi na wysokim poziomie. Muzyka przygrywająca podczas gry jest różnorodna i zmienia się w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Dobrze też pasuje do klimatu plansz. Czasem oddaje ducha beztroskiej eksploracji porośniętej dżunglą planety. Innym razem buduje napięcie i niepewność na planecie smaganej wiecznymi wichrami. Podczas walk z bossami jest tajemnicza i przytłaczająca. Efekty dźwiękowe też są przyzwoite i jest ich wystarczająco dużo.

W czasach salonów gier pozycja ta nie była bardzo rozchwytywana przez graczy, nie ustawiały się do niej kolejki i nie była ona nigdy moim pierwszym wyborem, jednak lubiłem sobie w nią zagrać, mimo że ze względu na stosunkowo wysoki poziom trudności raczej nie trwało to zbyt długo. Top Hunter Roddy & Cathy to bardzo sympatyczna gra z miłą dla oka grafiką, przyjemną muzyką i całkiem satysfakcjonującą rozgrywką, do której lubię sobie od czasu do czasu wrócić. Jeśli nigdy o tej grze nie słyszałeś, to myślę, że warto dać jej szansę. ■ **Ciapo**



Ghosts 'n Goblins

Info o grze

- 1985
- Capcom

Poziom trudności:
WYSOKI

Automaty arcade słynęły z genialnych szpili, a produkcje portowane z coin-upów były fundamentem popularności pierwszych modeli konsol, choćby słynnego Atari 2600. Jednak dla mnie jednym z najbardziej kultowych i wciągających tytułów z salonów gier było wprowadzone na rynek w 1985 r. przez Capcom Ghosts 'n Goblins. Platformówka, przez którą wielu wyrywało sobie włosy z głowy i która przez licznych uznawana była za jedną z najtrudniejszych gier w historii – o ile nie najtrudniejszą. Potwierdzam! Choć przeszedłem ją z kilkadziesiąt razy, to było to bardziej efektem wkucia na pamięć schematu poruszania się przeciwników i wyczucia timingu niż mashowania na pałę przycisków na automacie. Gra była hardkorowa w najlepszym znaczeniu tego słowa, bo choć zginąć można było na każdym kroku i to często w najmniej spodziewany sposób, to rozgrywka nie frustrowała i chciało się brnąć dalej. Osiągnięcie takiego balansu musiało wymagać niesamowitego kunsztu ze strony twórców i niewiarygodnej dbałości o detale. Chylę czoła i dziękuję za te setki godzin spędzone przy tym skomponowanym z zer i jedynek arcydziele!

Znacie dowcip o rycerzu, który usłyszawszy, że trzeba pokonać smoka, by uratować księżniczkę, siodła konia i ucieka? Nasz pokonałby samego diabła, by zaru... yyy...

Szaty cesarza

W grze wcielamy się w rycerza sir Arthura, który musi uratować piękną niebieskowłosą księżniczkę Prin Prin (jak widać, jeśli chodzi o modę, wyprzedzała swoje czasy). Na zabawę składa się sześć poziomów, które zresztą odwiedzimy dwukrotnie na przestrzeni naszej wędrówki. Wędrówki, która nie jest usłana różami, oj nie! GnG stanowiło tak olbrzymie wyzwanie dla wielu graczy nie bez powodu – przeciwnicy pojawiali się z każdej strony, mogli nas zatem zaatakować zza pleców czy z góry. Co więcej, wyeliminowanie delikwenta nie kończyło sprawy, bo lubili się oni po chwili respawnować. Mało tego, w danym momencie zwykle kilku atakowało nas jednocześnie, a niektórzy z nich mogli to robić z dystansu. Do tego potrafili wyskakiwać z różnych dziwnych miejsc, więc cały czas trzeba było się mieć na baczności i zasadniczo nigdy nie zatrzymywać, bo w najlepszym razie groziło to bieganiem w samych portkach. Owszem, to nie żart – jeśli mieliśmy na sobie zbroję i zostaliśmy trafieni, to zwykle lądowaliśmy w majtasach, a był to i tak najniższy wymiar kary, bo w niektórych sytuacjach już jeden błąd kończył się przerobieniem biednego Arthura na stertę rozrzuconych kości.

Oczywiście nasz rycerz nie był bezbronny. Jego podstawowym orężem były lance, którymi mógł miotać w przeciwników ile wlezie, ale na pewnym etapie gry broń ta przestawała być skuteczna i trzeba było grzmocić w nikczemne stwory... tarczami. Można również uznać, że GnG był protoplastą trollingu, bowiem kiedy trafialiśmy pierwszy raz na głównego bossa skromnie nazwanego Satan (wielkiego stwora z dwoma wściekłymi, plującymi w nas ogniem mordami) i go pokonaliśmy, to okazywało się... że wszystko było tylko iluzją i musimy przejść grę... od początku! Wyobraźcie sobie nietęgie miny graczy, kiedy już witali się z gąską, planowali dosiąść księżniczkę i pomknąć na niej w siną dal, a tu taki zonk. Co ciekawe, identyczne rozwiązanie zaserwowano nam w kontynuacji, tj. w Ghouls 'n Ghosts z 1988 r., która – choć wydaje się to nieprawdopodobne – była równie trudna i chyba nawet jeszcze lepsza od oryginału.

Ponadczasowy klasyk

Gra jak na swoje czasy wyróżniała się nie tylko atrakcyjną oprawą wizualną, sporym zróżnicowaniem przeciwników (od zombiaków, przez cyklopy, po demony i inne stwory) i lokacji (cmentarzysko, lasy, jaskinie, zamczyska), ale także absolutnie kultową ścieżką dźwiękową, która jeszcze bardziej podbijała szalony klimat tego tytułu. Mało jest gier z tego okresu, które dobrze się zestarzały. Często dla dzisiejszych graczy produkcje te są archaiczne i po prostu niegrywalne. Ghosts 'n Goblins to jeden z chlubnych wyjątków, gra jest miodna jak pasieka, podobnie jej sequel, ba, nie bez powodu obie części doczekały się portów na zasadniczo wszystkie możliwe platformy sprzętowe i dziś niektórych może dziwić, że na maszynach arcade rządziła kiedyś platformówka, która stała się kultowa, ale jednak! ■ **Ural**

TOKI

W latach 90. grałem w Tokiego jeszcze w barakowozie w Dąbrowie Tarnowskiej. Przez pierwsze kilka tygodni automat bez litości pożerał moje monety, które zdobywałem, oddając szklane butelki na skup lub zbierając makulaturę, by wreszcie ukończyć grę 1CC.

Małpia klątwa

Dla mnie największą zmorą przeszłych czasów i tej świetnej gry było wprowadzenie limitu czasowego. Migająca czerwona dioda odliczała czas (około trzech minut) i zmuszała gracza do wrzucenia kolejnej monety, by móc kontynuować rozgrywkę. Na szczęście właściciel wozu Drzymały, widząc słabnące zainteresowanie automatami, zrezygnował z tego pomysłu.

Historia naszego bohatera rozpoczyna się od sceny porwania dziewczyny o imieniu Miho przez złego czarodzieja Vookimedlo, któremu pomaga rozczłonkowany demon Bashtar. Toki, wywodzący się z plemienia Tarzanide, podczas próby powstrzymania porwania zostaje zamieniony w człekokształtną małpę. Na szczęście nasz protagonista w skórze małpy potrafi kontrolować przybraną postać i wyrusza na misję, której celem jest pokonanie złego szamana Vookimedlo, a następnie uratowanie księżniczki Miho. Realizacja tej misji ma też cofnąć klątwę, która spadła na mieszkańców wyspy Tokiego.

Czeka nas sześć wymagających etapów, a każdy w innej scenerii. Przed rozpoczęciem rozgrywki mamy przedstawione etapy gry na wzór Ghosts'n Goblins. Wyzwanie zaczynamy od Labirynth of Caves – labiryntu jaskiń, potem przemierzamy krainę Neptuna, jaskinię ognia, pałac lodowy, ciemną dżunglę i docieramy do Golden Palace – siedziby złego czarodzieja. Pod koniec każdego etapu podróży małpoluda pojawia się wymagający boss. Na kolejnych poziomach możemy znaleźć, power-upy dające przez określony czas specyficzne umiejętności, takie jak mocniejsze pociski, hełm niczym z futbolu amerykańskiego, który chroni nas przed niektórymi atakami ze strony przeciwników, lub superbuty pozwalające doskoczyć w trudno dostępne miejsca. Strzelanie do Shartoesi pozwala zdobyć monety, za które możemy dostać dodatkowe życie dla małpiszona. Spotkanie z ostatnim bossem Vookimedlo ma ograniczoną liczbę kontynuacji. Jeśli Tokiemu nie uda się pokonać czarownika w 10 próbach, Miho pozostawała więźniem czarodzieja na zawsze, a gra dobiega końca i musimy zaczynać ją od nowa. Jeśli jednak uda się nam pokonać wymagającego finałowego oponenta, odzyskujemy ludzką postać i lądujemy w miłosnym uścisku naszej ukochanej.

JuJu Densetsu czekają misje wymagające małpiej zręczności.

Gra została przekonwertowana na wiele systemów z różnym efektem, m.in. na Commodore 64, NES-a, Atari ST, Lynxa czy Amigę. W planach było nawet Atari Jaguar i inne systemy. Dzieło zostało reaktywowane w 2018 r. na Nintendo Switch przez firmę Microids, a pieczę nad nim sprawowali Philippe Dessoly oraz Pierre Adane, którzy niegdyś przenieśli grę na komputery Amiga. Stworzyli oni całkowicie od nowa oprawę graficzną, w kreskówkowej stylistyce, a warstwa dźwiękowa została odświeżona przez kompozytora Raphaëla Gesqué. Rok później Toki w tej formie został przeniesiony także na PS4, Xbox One i PC.

Dla mnie Toki to jedna z najlepszych gier salonowych lat 90. Cudowna oprawa, efekt paralaksy, wpadająca w ucho nuta kompozytora Yukihiko Kitahary oraz niesamowita miodność. Współczesny gracz wybierze wersję remake i tryb Easy. Z pewnością powie, że rozgrywka jest krótka, ale prawdziwa zabawa arcade to wyzwanie 1LC („one-life" – przejście gry bez utraty życia) i tryb speedrun, który polecam. ■ **Żusto**

Info o grze

- 1989
- TAD Corporation

Poziom trudności:
ŚREDNI

RAMPAGE

Info o grze

- 1981
- Midway

Poziom trudności:
ŚREDNI

Dawno, dawno temu w bardzo odległej galaktyce, gdy byłem małym chłopcem, miałem okazję zobaczyć Rampage na automatach. Celowo piszę „zobaczyć", bo rodzice raczej nie dawali mi kasy na granie na automatach. Miałem już bowiem w domu swojego Commodore (pierwsze na osiedlu), więc mogłem pograć u siebie za darmo, a nie jeszcze płacić jakimś typom spod ciemnej gwiazdy za żetony w obskurnym wozie Drzymały.

Rampage zrobił na mnie spore wrażenie ze względu na niesamowitą oprawę i szczegółowość. Dzisiaj może to być zabawne stwierdzenie, ale dla posiadacza Commodore każda gra automatowa wyglądała jak next-gen, więc tak, robiło to na mnie wrażenie. Owszem, potem grałem w Rampage na swoim C64, ale dajcie spokój, gdzie temu zlepkowi pikseli do eleganckiej oprawy z salonu arcade?

Jak w wielu grach z tamtego okresu rozgrywka toczy się na pojedynczym ekranie. Ideą gier automatowych było to, abyś poznał w kilka sekund zasady, nie grał zbyt długo na jednym żetonie i przede wszystkim abyś chciał wrzucić kolejną monetę lub żeton po przegranej rozgrywce. Rampage spełniał wszystkie te warunki, no, przynajmniej dla mojej młodej głowy był grą idealną. Wcielamy się w nim w jednego z trzech wielkich potworów o imionach Lizzy, George i Ralph. Każdy z nich wzorowany jest na dobrze znanych wielkich potworach z filmów, czyli Godzilli czy King Kongu. Naszym celem jest zniszczenie miasta, nacierającego wojska i pożarcie mieszkańców – koncept wydawał mi się wtedy ultragenialny.

Pożeracze sąsiadów z bloku

Możemy grać nawet z dwoma ziomkami jednocześnie i każdy będzie kierował swoim potworem, co przy wprawnych graczach może zamienić się w orgię zniszczenia i pożogi.

Stwory, które kontrolujemy, mogą wspinać się po budynkach i pięścią niszczyć kolejne okna. Jeśli zniszczenia budynku będą spore, budynek się zawali. Ludzie jednak nie będą się bezczynnie przyglądać, jak ktoś niszczy im chałupy, w oknach pojawią się snajperzy, których można z radością skonsumować, ale np. ładne dziewczę można zabrać z mieszkania i wypuścić na wolność, choć można też ją zeżreć, bo kto by puszczał mięso wolno. Dodatkowo pojawia się wojsko ze swoimi czołgami, helikopterami, które będą próbowały przeszkodzić nam w radosnej anihilacji ludzkości. Oczywiście wszystko można zniszczyć, a jeśli jakiś wojak ucieknie z wraku, można go również elegancko pożreć. Szybko okazuje się, że każdy z potworów to zmutowany człowiek. Jeśli energia naszego wielkoluda spadnie do zera, zmienia się on w człowieka, który zakrywając swoje genitalia, będzie próbował bokiem uciec z planszy. Jeśli na arenie jest drugi gracz, to takiego golasa także można pożreć i mieć z tego dziką satysfakcję.

Godzilla i King Kong spotkali się w grze o wiele wcześniej niż na dużym ekranie.

Wesoło niszcząc kolejne kondygnacje budynków, możemy znaleźć ciekawe bonusy. Jedne pomagają, jak żarcie, hajs (po co on King Kongowi, nie wiem), a inne szkodzą, jak bomby, jakieś elektryczne ustrojstwa czy papierosy. Są jeszcze takie znajdźki, które mogą zaszkodzić, ale nie muszą, np. fotograf, który myśli, że zarobi twardy hajs za fotę potwora – jeśli pożremy go, zanim zrobi zdjęcie, będzie fajnie, a jak będziemy zwlekać, to walnie nam fleszem bo gałach i spadniemy z budynku. Tak czy siak betonowa dżungla jest pełna niebezpieczeństw (i smacznych kąsków). Rampage to nadal fajna gra, nie bez przyczyny pojawiło się wiele kolejnych części (siedem) i nawet zrobiono z tego dość średni film z Dwayne'em Johnsonem, w zasadzie każda gra z serii (poza ostatnim gniotem na podstawie filmu) jest godna polecenia, bo nic tak nie cieszy japy jak pożarcie sąsiadów z bloku. ■ **NRGeek**

PUZZLE BOBBLE BUST-A-MOVE

Info o grze

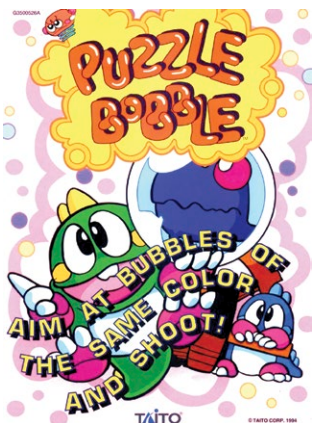
- 1994
- Taito

Poziom trudności:
ŚREDNI

Na liście kultowych gier zręcznościowo-logicznych mamy kilka klasyków, począwszy od Tetrisa, przez Puyo Puyo, na Columns kończąc. Wśród nich swoje zaszczytne miejsce ma również Puzzle Bobble, niespodziewany hit Taito, który w dobie narodzin 3D na automatach pokazał, że wystarczy dobry pomysł, udana mechanika i fajna oprawa 2D, aby odnieść gigantyczny sukces.

Ktoś tu leci w kulki

Półtora miesiąca – tyle czasu zajęło zrobienie pierwszego Puzzle Bobble (w USA i Europie gra była znana jako Bust-A-Move, ale będę używał oryginalnego japońskiego tytułu). Pomysł był prosty – Taito wzięło smoczki znane z gry Bubble Bobble i kazało im (graczom) dopasowywać bańki o tym samym kolorze, strzelając za pomocą czegoś wyglądającego jak wskaźnik. Kolor wystrzeliwanych bąbelków był generowany losowo zależnie od baniek, jakie pozostały na ekranie. Co jakiś czas sufit się obniżał, co oznaczało, że musieliśmy się rozprawić najszybciej, jak to było możliwe, z kolorowymi bańkami, zanim dotarłyby one do naszych smoczków. I tak przez kolejne etapy.



Pomimo przejrzystości mechaniki gra miała kilka fajnych rozwiązań, jak na przykład to, że wystrzeliwane bańki odbijały się od ścian, dzięki czemu mogliśmy wykonywać przemyślane strzały, korzystając z rykoszetu, aby trafić w odpowiedni kolor.

„Kiedy tworzyłem Puzzle Bobble, myślałem o kulach wykorzystywanych w bilardzie" – tłumaczył w rozmowie z magazynem Game Hihyou Seiichi Nakakuki, jeden z dwóch ojców serii. Początkowo zamiast baniek rzeczywiście myślano o bilach: „Gra wykorzystywałaby błyszczące kulki przypominające marmur, z mechaniką strzelania pochodzącą z bilarda. Pierwsza wersja, którą wymyśliliśmy, nazywała się Billiades" – dodał. Z czasem pomysł ewoluował, dodano m.in. system eliminacji z ekranu kul (potem baniek) zależnie od koloru. Jak jednak widać, patent na „odbijanie" wystrzeliwanych baniek – jak w bilardzie – został do końca. Nic dziwnego, był świetny.

Hit 2D w świecie 3D

Kiedy Puzzle Bobble debiutował w połowie 1994 r. w Japonii, automaty wkroczyły już w epokę 3D, a twórcy myśleli, że nie było miejsca na takie gry. „Nawet wtedy Puzzle Bobble wydawało się staromodną grą logiczną. Szczerze mówiąc, nie sądziłem, że uda się ją wprowadzić na rynek" – wspomina Nakakuki. „Wysłaliśmy gotową grę do testów (automaty były testowo umieszczane w salonach gier, aby sprawdzić ich potencjał, to była standardowa praktyka – dop. Dżujo) i początkowo nie wyglądało to zbyt dobrze. Na szczęście gra stopniowo zaczęła przynosić coraz więcej pieniędzy i wtedy zaczęliśmy myśleć «to nie jest takie złe!»". Czas pokazał, że twórcy nie mieli się czego obawiać, bo w 1995 r. Puzzle Bobble było najczęściej zamawianym automatem w Japonii zaraz po Virtua Fighterze 2. Taito udało się stworzyć niewielkim kosztem prawdziwy hit – gra nie wymagała drogiej płyty obsługującej 3D, a poza Japonią dystrybuowano ją na systemie Neo Geo, co tylko pomogło w jej ekspansji do salonów gier, również w Polsce.

Jeśli graliście w Puzzle Bobble w latach 90., to pewnie była to jedynka lub bardzo udany sequel. W sumie automaty doczekały się czterech odsłon, a seria trafiła właściwie na każdą platformę. Pomysł ewoluował, dokładano nowe postaci, stworzono tryb fabularny czy specjalne wyzwania – rdzeń jednak pozostał ten sam. To była jedna z tych gier, która wyróżniała się na tle innych automatów, przyciągając nie tylko młodych chłopaków i weteranów, ale właściwie każdą grupę wiekową, niezależnie od płci. Nie było to bez znaczenia dla jej sukcesu.

Puzzle Bobble był fantastyczny wtedy i teraz nie jest inaczej, nawet jeśli odpalicie pierwszą wersję i zagracie w nią zupełnie samemu. A w przypadku uruchomienia trybu dla dwóch graczy nie ma o czym mówić, jest bosko. Ojcowie Space Invaders potrafili mieć prawdziwe przebłyski geniuszu. Ta bańka nigdy nie pękła – Puzzle Bobble bawi dzisiaj tak samo jak 30 lat temu. ■ **Dżujo**

3 WONDERS

MIDNIGHT WANDERERS 3 GAMES IN 1 CHARIOT DON'T PULL

Info o grze

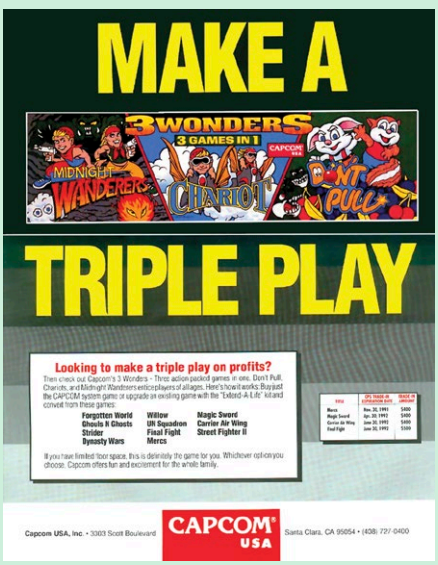
- 1991
- Capcom

Poziom trudności:
ŚREDNI

„Trójka wspaniałych" to dość nietypowa jak na standardy salonów gra. Nietypowe jest w niej to, że w zasadzie jest to pakiet zawierający w sobie trzy różne gry, które mogliśmy wybrać po wrzuceniu żetonu. Akcja dwóch z nich dzieje się w jednym uniwersum, a trzecia wygląda jak doklejona na siłę. Gierka hulała na automatowym systemie CPS-1 i z tego, co mi wiadomo, nie została przeniesiona na żaden domowy system do roku 1998, kiedy to pojawiła się na konsolach Sony PlayStation oraz Sega Saturn.

Choose your destiny

W skład pakietu wchodzą następujące tytuły: Don't Pull – pozycja w stylu puzzle, w której sterując słodkim króliczkiem, popychamy klocki, próbując zgnieść nimi pałętające się po planszy stworki. Midnight Wanderers: Quest for the Chariot to według mnie klasyczny run'n'gun, choć Wikipedia twierdzi, że to platformer. W mojej opinii bliżej tej grze do Metal Sluga niż do Mario czy Sonica, no ale co ja tam wiem. Ostatnim tytułem jest Chariot: Adventure through the Sky. Shoot'em up czy shmup, myśmy mówili po prostu „samolociki". Typowa w sumie strzelanka horyzontalna, czyli lecimy z lewa na prawo samolocikiem, zbieramy dopalacze różnej maści i staramy się, by nie zestrzeliły nas hordy nacierających na nas przeciwników.



Midnight Wanderers i Chariot są do siebie bardzo zbliżone, jeśli chodzi o oprawę audiowizualną i nie tylko. Akcja obu gier toczy się w tym samym uniwersum z identycznymi protagonistami i potworkami, których musimy się pozbyć. Wygląda to ładnie i nie wywołuje skrzywienia na twarzy nawet dziś. Całość sprawia wrażenie baśniowego fantasy dla osób młodszych. Animacje są płynne i dość szczegółowe, gra w ruchu wygląda nawet przyjemniej niż na statycznych screenach. Udźwiękowienie też stoi na wysokim poziomie. Odgłosy strzelania, ginących przeciwników czy podnoszonych przedmiotów są bardzo charakterystyczne i jeśli wchodziło się do salonu, w którym naraz uruchomionych było kilkanaście automatów, to z kakofonii, jaka w nim panowała, i tak dało się wyłapać, że ktoś właśnie młóci w jakiś tytuł z Three Wonders. Don't Pull pod względem oprawy trochę odstaje od dwóch poprzednich tytułów, jednak myślę, że nie jest gorzej. Grafika jest tutaj utrzymana w zupełnie innej, cukierkowej wręcz stylistyce, zwierzątka i wrogowie są słodziutkie i zabawne, co trochę kontrastuje z celem rozgrywki, którym jest popchnięcie betonowego klocka w różowym kolorze tak, żeby ten ślizgając się do najbliższej ściany, zgniótł jak największą liczbę przeciwników. Cała akcja rozgrywa się w obrębie jednego ekranu i na pierwszy rzut oka wygląda to trochę jak ładniejsza wersja Bombermana.

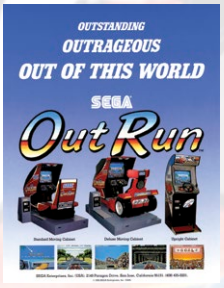
Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to trochę denerwuje duży rozstrzał w poziomach trudności poszczególnych tytułów. O ile Midnight Wanderers nie jest typowym wyciągaczem żetonów i po odpowiednim treningu da się tę grę ukończyć na jednej „blaszce", jak to się mawiało w salonach, o tyle pozostałe dwa tytuły są zdecydowanie trudniejsze. Oczywiście na pewno znajdą się tacy, którzy potrafią je skończyć bez kontynuacji, ale u nas nikogo takiego nie było. Oczywiście w czasach salonów gier najczęściej sięgaliśmy po Midnight Wanderers, która miała najlepszy stosunek ceny do czasu gry. Był to ważny współczynnik, kiedy dostało się 2 złote na lody, a jeden żeton kosztował 50 groszy. Trzeba było się dobrze zastanowić, do którego automatu go wrzucić, a po nauczeniu się gry można było spędzić przy niej jakieś 20-30 minut. ■ **Ciapo**

OutRun

Info o grze

- 1986
- Sega

Poziom trudności:
NISKI

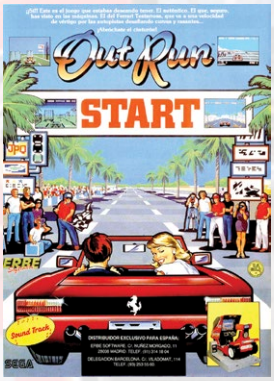


Jeśli chodzi o moje growe nawyki, jedna rzecz pozostaje od lat bez zmian. Co roku w pierwszy upalny dzień odkurzam PSP i odpalam na nim Outrun 2006 Coast 2 Coast. Wsiadam do dowolnej ferrarki, z playlisty wybieram „Splash Wave" i ruszam przed siebie wybrzeżem. Jeśli wakacje mają dla mnie jakiś symbol, to właśnie ten.

Ale wszystko zaczęło się znacznie wcześniej, bo pierwsze automaty z oryginalnym OutRunem stanęły w tokijskich salonach we wrześniu 1986 r., w mig rozbijając bank. I to niezależnie od wersji, którą można było się bawić – czy to stojącej, czy w postaci kokpitu (każda była wyposażona w kierownicę i pedały, choć w wersji stojącej dość ciężko się z tych ostatnich skorzysta). Automaty podbiły też Stany Zjednoczone, Europę i inne azjatyckie kraje, zapewniając OutRunowi miano najbardziej dochodowej arcade'ówki Segi w latach 80. – pobiły ją dopiero pierwsze Virtua Fightery.

Kunszt Yu Suzukiego

W czym krył się fenomen tej gry? Na pewno we wspomnianym wakacyjnym klimacie i siedzącej obok blondwłosej pasażerce, ale przede wszystkim OutRun jak na arcade'ówkę oferował sprawiedliwy model jazdy, w którym zręczne pokonywanie zakrętów było równie istotne, co omijanie gęstego ruchu ulicznego. Swoje dodawała oryginalna mechanika zabawy – trasa co rusz rozgałęziała się i zakręt w lewo oferował łatwiejszy fragment, a w prawo trudniejszy. W praktyce więc jedna opcja oznaczała więcej zabawy na jednym kredycie, zaś druga większy poziom wyzwania. Jeśli ktoś docierał do Lakeside (czyli za każdym razem wybierał drogę w prawo), bywalcy salonu kiwali głową z uznaniem.



Twórca gry, Yu Suzuki, zdążył zapracować na sławę za sprawą Hang-On i Space Harrier, ale w temacie wyścigów wciąż nie powiedział ostatniego słowa. Przede wszystkim cenił doświadczenie płynące z pokonywania szos z fajną muzyką w radiu i to zamierzał odwzorować w swojej nowej produkcji. Zainspirowany filmem „Wyścig armatniej kuli" z Burtem Reynoldsem zamierzał przejechać wzdłuż i wszerz Stany Zjednoczone w poszukiwaniu inspiracji, ale ten kierunek odradził mu szef w trosce o jego bezpieczeństwo. W zamian mistrz Yu wybrał się więc do Europy. Wyruszył z Frankfurtu nad Menem, przejechał Alpy, w Monaco zakochał się w ferrari testarossie, a rajd zakończył w Rzymie. OutRun był osobistym zapisem jego wycieczki, zaś testarossa stała się jedynym w tej odsłonie autem. Co ciekawe, pozbawionym dachu – w rzeczywistości pierwszym convertible'em w serii był model Testarossa Spider, który zadebiutował w 1986 r., tym samym, co gra.

Najbardziej wypasiona automatowa wersja, z hydraulicznym fotelem podskakującym w rytm kraks, robiła największe wrażenie, choć do dziś nad polskim morzem można znaleźć każdy z czterech oryginalnych modeli. Mimo wszystko łatwiej o wersję z 2006 r., co nie będzie żadną stratą – to kapitalne rozwinięcie oryginalnej idei. Portów i odsłon było zresztą więcej, ale w każdej chodziło o to samo – swobodną, relaksującą przejażdżkę przez piękne miejsca z kobietą u boku i z kapitalną muzyką z głośników. Cieszmy się, bo więcej pewnie nie będzie – nad OutRunem słońce zaszło dawno temu i dziś pozostaje nam tylko wspomnienie gorącego lata... ■ **Koso**

Trudno wyobrazić sobie lepszy początek wakacji.

GREAT 1000 MILE RALLY

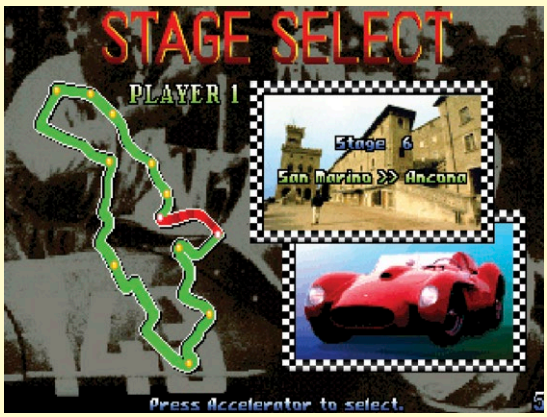
Info o grze

- 1994
- Kaneko

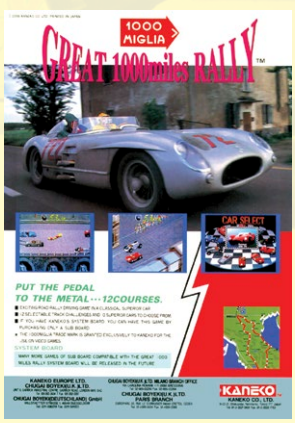
Poziom trudności:
ŚREDNI

Tytuł jest oparty na historycznym wyścigu wytrzymałościowym organizowanym na ternie północnych Włoch w latach 1927-1957 na dystansie tysiąca mil. Zasiadamy więc za kierownicą jednego spośród 10 kultowych samochodów takich marek jak Ferrari, Jaguar, Bugatti, Alfa Romeo czy Mercedes (wszystkie na licencji i istnieją w rzeczywistości). Akcję obserwujemy w rzucie izometrycznym, przez co sterowanie jest dosyć specyficzne, jednak daje sporo satysfakcji – całość polega na umiejętnym wchodzeniu w zakręty dzięki refleksowi. Samochody w zakrętach ochoczo zarzucają tyłami i suną w satysfakcjonującym poślizgu. Co ciekawe, w grę bardzo przyjemnie da się pykać na współczesnych gałkach analogowych.

Naszym celem jest przejechanie 12 odcinków specjalnych w wyznaczonym czasie, w dowolnej kolejności. Możemy zacząć od ostatniego etapu, potem przejechać któryś ze środka i skończyć na pierwszym. Etapy różnią się między sobą okolicznościami przyrody. W jednych pędzimy na złamanie karku po ulicach miasta, w innych zaś wyjeżdżamy na tereny zielone poza miastem, a nawet w góry. Rodzaj nawierzchni jednak nie ma większego wpływu na prowadzenie pojazdu i jest jedynie zmianą wizualną wprowadzoną w celu urozmaicenia. Samochody również nie różnią się od siebie osiągami czy zachowaniem na drodze, po prostu inaczej wyglądają i mają inny dźwięk silnika. Odcinki specjalne oczywiście mają zróżnicowany poziom skomplikowania i w sumie żeby przejść grę, wystarczy nauczyć się ich na pamięć. Na niektórych torach zdarzają się skróty, które pozwalają uniknąć kilku karkołomnych zakrętów (przebijanie po linii prostej i drobne ruchy kierownicą). Na przejechanie każdego etapu otrzymujemy 60 sekund i jeśli nie zmieścimy się w tym limicie, to kończymy grę. O ile w pierwszych etapach jest to limit niezbyt wyśrubowany i możemy sobie pozwolić nawet na dwa albo trzy „dzwony", o tyle w dalszych planszach nawet jednorazowa utrata panowania nad pojazdem oznacza, że nie zmieścimy się w wyznaczonym czasie.



Wybieramy odcinek trasy i wciskamy gaz do dechy.



Gaz do dechy!

Jeśli chodzi o poziom trudności rozgrywki, to nie uznałbym go za wyjątkowo trudny. Całość w zasadzie sprowadza się do zapamiętania wszystkich tras i rozmieszczenia na nich przeszkadzajek typu rampy, na których wyskakujemy w powietrze, uszkodzonych samochodów stojących na drodze itp. Opisywana gra występowała u mnie w okolicy tylko w jednym malutkim salonie, w którym stały cztery automaty i dwa flippery, więc nie była raczej zbyt popularna. Mam jednak jednego znajomego, który nie był wielkim bywalcem salonów gier, ale ten tytuł na tyle przypadł mu do gustu, że przychodził tam od czasu do czasu, żeby tylko go masterować. Doszedł do takiej perfekcji, że wręcz przepysznie oglądało się go, jak z precyzją chirurga mieścił się w zakrętach i przeciskał wąskimi skrótami.

1000 Miglia: Great 1000 Miles Rally to całkiem sympatyczne wyścigi w rzucie izometrycznym, w które przyjemnie gra się nawet dziś. Warto wiedzieć, że do automatu z tym tytułem przytwierdzona była kierownica, a przy podłodze znajdował się tylko jeden pedał. W grze nie było bowiem hamulca, zresztą nie był on potrzebny. Cały tytuł przechodzi się z gazem wciśniętym w podłogę, bo hamowanie jest dla słabych! ■ **Ciapo**

SUPER SIDEKICKS

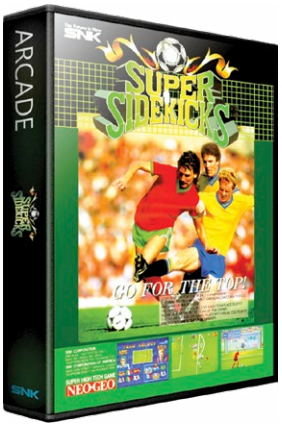
Piłka nożna – najpopularniejszy sport na naszym globie, który aktywnie uprawia 275 mln osób, a profesjonalnie 128 983. Innymi słowy, 0,00047% wszystkich aktywnych graczy jest zawodowcami. Co roku prawie pół miliarda widzów ogląda finały Ligi Mistrzów, a co dwa lata ekscytujemy się na przemian mistrzostwami Europy i mistrzostwami świata. Ostatni finał mundialu oglądało, bagatela, 1,5 mld widzów na całym świecie. Zapewne wielu z nas w dzieciństwie marzyło, by zostać piłkarzem czy to pod wpływem oglądania meczów w telewizji, „Kapitana Tsubasy", czy grania z kumplami na boisku od zmierzchu do świtu. Nie każdemu było to dane i tu w sukurs przychodziły gry wideo.

„To taki sport, gdzie biega 22 zawodników, a na koniec i tak wygrywają Niemcy"

Super Sidekicks, bo o tym tytule chciałbym dziś opowiedzieć, to zręcznościowa piłka nożna wydana przez SNK w 1992 r. W roku, który obfitował w takie tuzy jak Cadillacs & Dinosaurs, Mortal Kombat czy Virtua Racing. Jak widać, tytuł debiutował w doborowym towarzystwie i jego poziom dopasował się do wysoko zawieszonej poprzeczki. Gra oferuje nam dwa tryby: SNK Cup i VS mode. Ten pierwszy to nic innego jak zawody z podziałem na grupy. W pierwszej trafimy na reprezentację Niemiec, Włoch, Hiszpanii, Anglii, Meksyku i Japonii, a w drugiej na Argentynę, Holandię, Brazylię, Francję, USA i Koreę Południową. Dobór ekip nie jest przypadkowy, bo w każdej z grup są trzy silniejsze drużyny, jeden średniak i dwóch słabeuszy. Niby nie za wiele, ale na szybką i intensywną rozgrywkę arcade w sam raz.

Po wyborze drużyny rozpoczynamy drogę po puchar, składającą się z siedmiu kolejnych meczów i ostatecznie – wielkiego finału. Każdy mecz trwa dwie i pół minuty i w razie potrzeby wybieramy dogrywkę lub rzuty karne (tradycyjnie tak wyliczone, żeby nie spędzić więcej niż 30 minut przy automacie). Po ograniu wszystkich drużyn ze swojej grupy mierzymy się z ekipą grupy drugiej w półfinale, a następnie gramy finał ze zwycięzcą drugiej odnogi drzewka. Rozgrywka opiera się na dwóch przyciskach, działających kontekstowo, w zależności od tego, czy w danej chwili posiadamy piłkę i atakujemy (podanie i strzał), czy bronimy bez gały (zagranie barkiem i wślizg). Zdobywanie bramek wymaga zręczności, by przechytrzyć obronę przeciwnika, i odrobiny szczęścia. W okolicy pola karnego przeciwnika nad naszym zawodnikiem zwykle zaczyna migotać ikona „shoot" i po odpaleniu luty najczęściej bramkarz zdoła obronić nasz strzał, co daje nam szansę na dobitkę. Niemniej każdy zespół ma także swojego lidera oznaczonego ikoną ACE, który wyróżnia się większymi umiejętnościami od pozostałych piłkarzy, np. może oddać strzał, który nie daje szans interwencji bramkarzowi i to bez dobitki, bezpośrednio. Po zdobytym golu gra raczy nas piękną wstawką z cieszynką. Dzieło SNK oferuje sporo możliwości budowania akcji, a nawet do niej zmusza, bo zagrania a la Messi zwykle kończą się utratą piłki (z pewnymi wyjątkami). Rozgrywanie akcji dostarcza masę frajdy, zwłaszcza gdy uda nam się przedryblować kilku przeciwników, wrzucić piłkę na pole karne i strzelić gola z przewrotki w samo okienko. Dla mnie po dziś dzień jest to najlepsza zręcznościowa piłka nożna (obok Goal 3) i ciągle sprawia frajdę, gdy ogrywam ją po raz enty i cieszę oko pięknie animowanymi sprite'ami piłkarzy. Największa siła tego tytułu tkwi w prostocie rozgrywki i sterowania – czysta zabawa. Polecam. ■ **Victorino_PL**

Przykładowa sytuacja, która powinna zakończyć się golem.

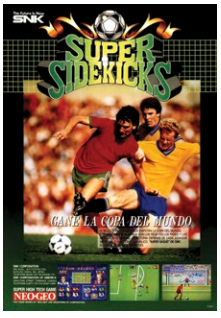


Info o grze

■ 1992

■ SNK

Poziom trudności:
WYSOKI



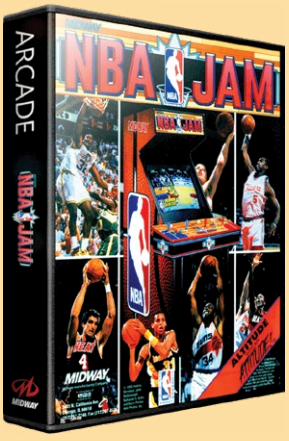
NBA JAM

Info o grze

- 1993
- Midway

Poziom trudności:
ŚREDNI

Na automatach nie zabrakło różnych gier sportowych, ale to nie cyfrowe adaptacje piłki nożnej stały się najbardziej kasową sportową grą arcade. Ten tytuł przypadł NBA Jam, pozycji wpisującej się w ówczesny szał na amerykańską ligę koszykarską.



„Hej, hej. Tu NBA!"

Kto był małolatem w połowie lat 90. w Polsce, ten pamięta, że NBA stało się świętością – kto miał czapeczkę lub t-shirt ze znaną drużyną, ten miał szacunek. Absolutny boom na NBA widać było również w grach. Midway, które miało na koncie udaną, ale mało znaną grę koszykarską Arch Rivals, postanowiło wrócić do tematu, ale tym razem zadbać o dorzucenie licencji NBA. Firma miała na to pieniądze i odpowiedni kredyt zaufania, bo ich automatowa wersja „Terminatora 2" stała się hitem. Zdobycie zielonego światła nie było łatwe, bo jak tłumaczył Mark Turmell, jeden z głównych designerów, w rozmowie z ESPN w 2008 r. (większość ciekawostek o grze pochodzi z tej rozmowy), liga nie miała zaufania do salonów gier, które kojarzyły się im z narkomanią i przestępczością. O tym, że NBA wybrało odpowiedniego zawodnika, było wiadomo już podczas prac nad NBA Jam, kiedy do salonów trafiło Mortal Kombat. Podobnie jak w przypadku obu wymienionych gier, również NBA Jam miało skorzystać ze zdigitalizowanych sylwetek graczy.

Midway nakręcił na wideo amatorów grających w kosza, a potem przeniósł ich cyfrowe sylwetki na boisko. Mechanika zabawy była maksymalnie uproszczona – zespoły po dwóch graczy (w sam raz, aby przygotować automat na czterech playerów), jak najmniej zasad, brak fauli i przystępne sterowanie. Gracze mogli skakać znacznie wyżej niż prawdziwi zawodnicy, robiąc kosmiczne wsady i inne cuda. Jeśli konkretnemu zawodnikowi udało się trafić trzy kosze z rzędu, dostawał specjalnego kopa („He's on fire!"), czyli przyspieszenie i większą celność. Jeśli w takim stanie udało się zrobić wsad, siatka kosza mogła pójść z dymem. Gra miała więcej takich smaczków, co tylko podbijało radość z zabawy.

„Boomshakalaka!"

Granie w NBA Jam na automatach to rzeczywiście był „ogień", nawet jeśli ktoś nie interesował się koszem. Jeśli jednak znaliśmy NBA, to obecność prawdziwych zawodników tylko dodawała smaczku. Nie wszystkie gwiazdy pojawiły się w grze, zabrakło chociażby Gary'ego Paytona i Michaela Jordana. Ten ostatni miał prawa do swojego wizerunku i pojawiał się w grach firmowanych jego nazwiskiem. Co ciekawe, panowie dostali... własne maszyny z opcją wyboru ich cyfrowych wersji. Turmell twierdzi, że powstało tylko kilka takich automatów – dzisiaj pewnie są warte fortunę. Historii związanych z ligą NBA i grą jest więcej, jak chociażby taka, że Shaq kupił sobie dwa automaty, każąc wozić jeden z nich wraz z drużyną Orlando, aby ekipa mogła grać w hotelu. Twórcy mieli ułańską fantazję, umieszczając w kolejnych wersjach NBA Jam chociażby małżeństwo Clintonów czy wiele postaci z Mortal Kombat (które potem musieli wycinać). Planowano więcej, niezrealizowanych, szaleństw: od Godzili, przez Barta Simpsona, na boisku w świecie Mortala kończąc.

Kto chociaż raz zagrał w NBA Jam, z pewnością zapamiętał charakterystyczny głos komentatora, Tima Kitzrowa. Teksty z gry na stałe trafiły do popkultury. Większość z tych komentarzy było improwizowanych. Poziom sukcesu NBA Jam zaskoczył samych twórców – w roku premiery gra zarobiła tyle samo, co „Park Jurajski". Firma ledwo nadążała z produkcją kolejnych automatów – nazwanie NBA Jam hitem to za mało. Kolejne części i porty przyniosły Midway krocie. Ale to wszystko nie byłoby możliwe bez boskiej mechaniki i zwyczajnie świetnej gry. NBA Jam pozostaje absolutnie ponadczasowe, bez wątpienia jest to nadal jedna z najbardziej grywalnych gier zrecenzowanych w Arcade Extreme. Dzisiaj można w nią zagrać na różne sposoby, w tym kupić automat produkcji Arcade1UP. Niezależnie od wersji warto wrócić na boisko. Boomshakalaka! ■ **Dżujo**

KAZUMA KUJO I JEGO MAŁY, PIKSELOWY CZOŁG

Podczas gdy cały świat szalał na punkcie nowych, 32-bitowych konsol i trójwymiarowej grafiki, SNK zawojowało rynek automatów swoją nową, dwuwymiarową bronią dużego kalibru. Metal Slug szybko stał się jednym z najbardziej obleganych automatów, udowadniając, że liczy się rozgrywka, a nie liczba polygonów.

Historia Metal Sluga mogła wyglądać inaczej. Zamiast pięknej, szczegółowej grafiki 2D, która była wizytówką niemal każdego tytułu sygnowanego logo SNK, pierwotnie gra miała być ukazana w trzech wymiarach i znacznie się różnić. Efekt końcowy był kulminacją dostępnej technologii, reakcji testerów oraz czasu. To, co uczyniło serię Metal Slug wyjątkową, jest w dużej mierze zasługą Kazumy Kujo, który na początku swej kariery testował R-Type II w Irem. Niedługo po tym otrzymał swoje pierwsze kreatywne zadanie – miał stworzyć nowego shmupa. Jak przyznał, przez prawie miesiąc nie miał pomysłu na grę, by jednego dnia, ucinając sobie drzemkę w parku, doznać olśnienia, gdy usłyszał wodę pluskającą w fontannie. Tak zrodził się pomysł na In the Hunt, czyli strzelaninkę, której akcja miała miejsce nie w kosmosie, powietrzu czy na ziemi, ale pod wodą. Poza nietypowym otoczeniem gra zawierała wiele elementów, które później stały się kluczową częścią filozofii Metal Sluga. Kazuma nie chciał, aby ekran przesuwał się automatycznie, tak jak to miało miejsce w innych shmupach, tylko aby to gracz kontrolował tempo rozgrywki. „Decyzja, by stworzyć strzelaninę, zapadła na samym początku, jednocześnie chciałem zrobić tytuł dla dwóch graczy, aby mogli grać wspólnie. Jednak nie podobało mi się, że gry miały wymuszone przesuwanie ekranu, nawet jeśli jeden gracz wypadł z zabawy. Ponadto większość strzelanin miała miejsce w kosmosie, a ja chciałem zrobić coś innego" – wspomina Kazuma. Niedługo po premierze In the Hunt do salonów zawitała inna gra ze stajni Irem – GeoStorm (Gun-Force II), która wyglądała pod wieloma względami jak prototyp Metal Sluga, jednak Kujo nie miał z nią nic wspólnego. Jak żartuje: „Nie brałem udziału w jej tworzeniu, moi koledzy ją zrobili". Niedługo po premierach obu tytułów Irem stworzyło nowe, wewnętrzne studio Nazca, które składało się z zaledwie 15 pracowników, w tym Kujo. Mieli stworzyć kolejną grę, która – podobnie jak In the Hunt – miała się odróżniać od konkurencyjnych kosmicznych strzelanin. W efekcie Metal Slug miał początek jako kuzyn poprzedniej gry Kujo, a zamiast łodzi podwodnej miały być czołgi. Pierwotnym zamysłem było stworzenie gry w trójwymiarze, popularność nowych automatów oraz PlayStation i Segi Saturn zwiastowała koniec ery 2D, w dodatku Kujo chciał wkroczyć w nowy wymiar. „Nie chciałem robić już gier 2D. To była kwestia techniczna, Neo Geo było stworzone do 2D. Po opuszczeniu Nazca stworzyłem R-Type Delta oraz kilka innych gier 3D". Jednak nie było technologii oraz ludzi, którzy byliby obeznani z nowymi technikami. Pomysł zo-

stał więc szybko zawieszony i skupiono się na tym, co ekipa Nazca zna i co umie zrobić najlepiej. Jednak największa zmiana przyszła na sam koniec. Po miesiącach pracy nad praktycznie skończoną grą lokalni testerzy nie byli zachwyceni. Coś było nie tak, czegoś brakowało. W efekcie cały projekt trafił do kosza i został przerobiony niemalże od zera. Dodano żołnierzy (Marco i Tarma) jako grywalne postacie, natomiast czołg stał się dodatkowym elementem rozgrywki zamiast kluczowym „bohaterem". W praktyce wszystko musiało być zrobione od nowa, aby pasowało do nowego kierunku. Wiele lokacji, jak i pozostałych sprite'ów zostało narysowanych i zanimowanych od nowa. Choć oddajmy, że część elementów rozgrywki została zachowana, co sprawiło, że mechanika pozostała bliższa shmupom niż tytułom pokroju Contry. Tak jak w grach ze stateczkami można strzelać jedynie pod kątem prostym (nie licząc efektu rozstrzału przy karabinie oraz funkcji dział czołgu), specjalna broń ma ograniczoną amunicję, co wyróżniało Metal Sluga na tle konkurencji. Ten szczęśliwy wypadek sprawił, że mimo szału na trójwymiar nowe dziecko SNK szybko stało się oblegane przez graczy. A to oznaczało tylko jedno – musi powstać kontynuacja.

Każdy boss w serii to wyjątkowa walka (Metal Slug 3).

Walka nie ma końca

Druga część Metal Sluga pojawiła się na automatach w niecałe dwa lata po debiucie, w 1998 r. Już bez udziału Kujo, gdyż ten opuścił Nazca w pogoni za tworzeniem gier w trójwymiarze. Natomiast cała reszta ekipy skupiła się na tym, co najlepsze i rozbudowała rozgrywkę o nowe elementy. Arsenał został wzbogacony o nową broń – laser, nowy typ granatów działających jak koktajle Mołotowa oraz specjalną amunicję dla tytułowego czołgu, mogącą przebić najtwardsze pancerze. Sam czołg zyskał nowe modele, gracze mogli zasiąść za sterami Slugnoida (specyficznego mecha), Slug Flyera (lotniczej wersji SV) oraz strusia z zamontowanymi działami. Jakby tego było mało, ekipa została powiększona o dwie dziewczyny (Eri i Fio) oraz wprowadzono transformacje. W niektórych misjach gracz mógł zamienić się w mumię, co sprawiało, że był odporny na pociski kosztem mobilności, co można było wykorzystać. Podobnie z przemianą w tłuściocha po spożyciu odpowiedniej ilości jedzenia w jednej z misji – wtedy postać stawała się obłą kulą tłuszczu, natomiast granaty oraz trzymana broń stawały się bardziej niszczycielskie. Drugi Metal Slug zawierał także masę sikretów, niektórych tak perfidnie ukrytych, że tylko przez przypadek można było je odkryć, jak choćby lampa Alladyna w drugiej misji. Wszystkiego było więcej, do tego stopnia, że zarówno automatowa, jak i domowa wersja cierpiały na sporadyczne spowolnienia ze względu na kilka błędów w kodzie oraz masę elementów na ekranie. To sprawiło, że po roku gracze otrzymali ulepszoną, zmienioną odsłonę z dopiskiem X. Poza usunięciem problemów ze spowolnieniami praktycznie cała gra została przerobiona. Zmieniono muzykę, pojawił się nowy głos oznajmiający, jaką giwerę podnieśliśmy, lokacje wzorem bijatyk od SNK zyskały alternatywną porę, utycie stało się możliwe po ukończeniu już drugiej misji, liczba wrogów się zwiększyła, a co ważniejsze, zmieniło się ich rozmieszczenie, doszły nowe narzędzia destrukcji oraz jeszcze więcej znajdziek. Wszystko to sprawiało, że w praktyce gracze otrzymali niemalże nową grę oraz przedsmak tego, co na nich czekało w niedalekiej przyszłości. W międzyczasie, by wspomóc sprzedaż Neo Geo Pocket Color, przygotowano „podręczną" wersję Metal Sluga o podtytule 1st Mission. Stworzony przez Ukiyotei kieszonkowy Slug był dokładnie tym, czego można się było spodziewać – mniejszą wersją automatowego oryginału, ze stylem chibi, który towarzyszył wielu grom na Neo Geo Pocket. Rozgrywka nie została specjalnie uproszczona, ale lekko zmieniona. Misje były krótsze, ale było ich więcej – 17 zamiast typowych pięciu-sześciu. Taka przekąska w oczekiwaniu na główne danie, ale bardzo smaczna.

Metal Slug 3 do dziś jest uznawany za kulminację serii

Pożegnalna perfekcja

W marcu 2000 r. na salony automatowe wjechał Metal Slug 3, który do dziś jest uznawany za kulminację serii i jednocześnie złoty standard. Największa, najbardziej rozbudowana i praktycznie najlepsza jej część. Trzeci Metal Slug zawierał ogrom nowych przeciwników, nowych pojazdów, nowych broni, nowych transformacji oraz elementów rozgrywki. Jednak najważniejszą zmianą było wprowadzenie różnych ścieżek prowadzących do starcia z bossem

na końcu każdej z czterech misji. Pierwsza oferowała aż trzy drogi do wyboru, każdą zupełnie inną. Mogliśmy wybrać etap podwodny, będący nawiązaniem do In the Hunt, przemierzać wnętrze bunkra lub walczyć z atakującymi nas w dżungli żołnierzami, płynąc przeciekającą łajbą. Druga misja miała jedynie dwie możliwości dotarcia do celu, natomiast trzecia i czwarta, podobnie jak pierwsza, aż trzy. Każda alternatywna droga była niczym nowy etap, często zawierała elementy i przeciwników, których w innych okolicznościach nie mogliśmy zobaczyć. Co ważniejsze, cały zabieg skłaniał do eksperymentowania i szukania tych ścieżek. Poza tą mechaniką całość Metal Slug 3 to samo dobro, które biorąc pod uwagę sytuację SNK, sprawia, że szacunek dla ekipy Nazca powinien być ogromny. Mimo iż wiadomo było o problemach finansowych (zespół podobno miał informację, że to będzie ich ostatnia gra i koniec firmy), zamiast porzucić projekt i szukać nowego miejsca pracy, cała ekipa zasuwała na pełnych obrotach, często po godzinach. Wszystko po to, by dostarczyć najlepszą grę, jaką mogli, wrzucając tam praktycznie każdy element, jaki zaplanowali lub który nie zmieścił się w poprzednich odsłonach. To było ich ostatnie „Huraaaa"... Fani, którzy czuli niedosyt, mogli zaopatrzyć się w kolejną miniwersję, która towarzyszyła premierze trójki w postaci Metal Slug 2nd Mission. W stosunku do poprzedniczki otrzymaliśmy trzy grywalne postacie, przeszło 38 (!) misji oraz osiem dodatkowych w trybie Time Attack. Było to piękne pożegnanie z Neo Geo Pocket Color, martwą już praktycznie konsolą. Los SNK był przesądzony...

W okopach pachinko

W styczniu 2000 r. SNK zostało wykupione przez Aruze, którego szefostwo podjęło decyzję, że zamiast kontynuować tworzenie gier, skupi się na wykorzystaniu marek SNK do produkcji maszyn pachinko. Niskie morale wśród pracowników spowodowało, że wielu z nich odeszło do konkurencji lub założyło własne studia, by pracować nad kolejnymi odsłonami gier. Jak choćby Dimps, które było odpowiedzialne za The King of Fighters 2001. Z kolei założyciel SNK, Eikichi Kawasaki, wraz z kilkoma pracownikami założył Playmore. Kiedy w październiku 2001 r. SNK oficjalnie ogłosiło bankructwo, licencje na wiele gier zostały wystawione na aukcję. Eolith wygrało King of Fighters, natomiast prawa do marki Metal Slug trafiły w ręce Mega Enterprise. Koreańska firma zajmująca się wydawaniem i dystrybucją, nie mając żadnego własnego studia, które byłoby w stanie stworzyć grę, połączyła siły z Noise Factory – japońską firmą, głównie tworzącą ścieżki dźwiękowe (m.in. dla Metal Slug 3), jednak mającą też pewne doświadczenie w tym zakresie. Pracując na silniku Meta Slug X, skleiły z wielu gotowych elementów czwartą część serii, dodając co nieco od siebie. Poza przerobieniem wszelkich możliwych dostępnych elementów dodano dwie nowe postacie. Zamiast Tarmy był srebrnowłosy Trevor, natomiast Eri zastąpiła ruda Nadia. Cała mechanika zaliczyła niestety krok wstecz. Jedyną nowością poza tą parką było dodanie systemu bonusów za eksterminację wrogów oraz alternatywne zakończenie w zależności od tego, czy gracz uniknie eksplozji po ostatecznym starciu. Mimo tego Metal Slug 4 okazał się drugą najbardziej dochodową grą na automaty w 2002 r. Potęga marki pozwoliła zarobić swoje. Zimą 2003 r. SNK Playmore odzyskało prawa do większości swoich tytułów, w tym serii Metal Slug, dzięki czemu marka wróciła po części do prawowitych twórców. W praktyce Noise Factory wciąż pracowało nad kolejną odsłoną, jednak z o wiele większą swobodą, dzięki czemu kolejna gra nie składała się z ponownie wykorzystanych elementów (choć nadal było ich sporo z poprzednich części), ale zawierała zupełnie nowe lokacje i sporą liczbę wrogów. Trevor i Nadia, podobnie jak system naliczania dodatkowych punktów, nie powrócili. W zamian pojawiła się nowa mechanika – wślizg, który pozwalał na dodatkowy unik przed pociskami oraz był wykorzystany w kilku momentach fabularnych. Poza tym Metal Slug 5 był powrotem do formy – nowe lokacje, nowe sprite'y, nowa

Prawa do marki Metal Slug trafiły w ręce Mega Enterprise

We dwójkę zawsze raźniej (Metal Slug 3).

Metal Slug Tactics

Najnowszy spinoff serii ukazany w rzucie izometrycznym, ale z zachowaniem tej samej, charakterystycznej kreski. Nieco odmienne podejście do systemu walki z podziałem na tury i wykorzystaniem elementów otoczenia do eksterminacji wrogów. Premiera w czwartym kwartale bieżącego roku. [Majk]

muzyka, nowe Slugi. Nie był to poziom trzeciej części, jednak wszystko było na dobrej drodze. Czuć było, że pod szyldem nowego SNK będzie tylko lepiej. Jednak przed kolejną pełnoprawną odsłoną pojawił się Metal Slug Advance na Game Boya Advance. Trzecie podejście do mniejszego formatu tym razem obyło się bez większych cięć. Wizualnie, jak i pod względem rozgrywki kieszonkowy Slug nie ustępował specjalnie dużym wersjom. Czwórka bohaterów co prawda pojawiała się jedynie gościnnie, ale wiele elementów było tylko pozornie zmniejszonych, a sama rozgrywka była czysto „slugowa". Różnice? Głównie w postaci paska energii w przeciwieństwie do zgonu od jednego pocisku oraz systemu kart. Uwalniając więźniów oraz pokonując wrogów, zdobywaliśmy karty, które mogły ułatwić rozgrywkę oraz dać dostęp do nowych Slugów. Łącznie była ich setka do zebrania, co trochę sztucznie wydłużało zabawę, ale dawało cel po zobaczeniu napisów końcowych.

Czołg na nowym terenie

Szósta odsłona Metal Sluga była powiewem świeżości oraz nowej technologii. We współpracy z Sammy SNK otrzymało dostęp do nowej architektury Atomiswave, dzięki czemu Metal Slug 6 wyróżnia się na tle innych zupełnie innymi tłami w wysokiej rozdzielczości i zmodyfikowanym silnikiem. Opinie są mieszane, dla jednych pomieszanie pixel artu z „czystymi" tłami kłuje w oczy, inni chwalili nowy kierunek artystyczny. Sam uważam, że wizualnie szóstka trochę straciła na tym zabiegu, jednak zyskała rozgrywka. Wychodząc naprzeciw nowym graczom, wprowadzono dwa poziomy trudności do wyboru na samym początku. Easy poza obniżeniem wyzwania zamienia pistolet na karabin maszynowy, jednak nie pozwala w pełni ukończyć gry. Wybierając go, nie mamy dostępu do ostatniej misji i aby przejść całość, musimy wybrać Hard. Powracają rozwidlenia dróg, choć w ograniczonej formie, ale ekipa powiększa się o dwie nowe postacie – Ralfa i Clarka z Ikari Warriors, których bardziej kojarzyć powinni fani serii The King of Fighters. Dodatkowo każda z postaci miała teraz dodatkowy atak. Natomiast nowi zawodnicy mieli swój atak specjalny (Ralf podrzucał wrogów w powietrze tak jak w serii KoF), co trochę ich faworyzowało.

Wślizgu nie było, w zamian wprowadzono opcję chomikowania broni. Mogliśmy mieć ze sobą dwie specjalne giwery i trzymać je na później lub wachlować nimi, ewentualnie podarować drugiemu graczowi. Na wzór tego, co wymyślono w czwartej części, otrzymaliśmy także system combo do nabijania jeszcze większej liczby punktów. Dźwięcznie nazwany Rush Blaster System mnożył zdobywane punkty za eksterminację wrogów, natomiast gdy osiągnęliśmy maksymalny mnożnik, to pokonani dawali złote monety. Po raz pierwszy wybór postaci miał wpływ na rozgrywkę, każda z nich dostała specjalne statystyki. Dla przykładu – Eri mogła mieć więcej granatów i rzucać je pod wybranym kątem, Fio zaczynał z karabinem maszynowym i mógł magazynować więcej amunicji. Dodatkowo to, jaką ścieżkę wybraliśmy podczas czwartej misji, wpływało na zakończenie. Metal Slug 6 był pierwszą odsłoną, która nie powstała na oryginalnej architekturze i jednocześnie pierwszą, który pokazywał, że nowa ekipa jest w stanie zrobić coś nowego bez bazowania na wszystkim, co było. Był to także ostatni Metal Slug, jaki pojawił się na automatach, gdyż przyszłość serii rysowała się gdzie indziej.

PREKURSOR?

GunForce II wydany we wrześniu 1994 r. to kontynuacja GunForce i zarazem ostatnia gra Irem przed utworzeniem zespołu Nazca. Pracowało nad nim wielu członków ekipy odpowiedzialnej za Metal Sluga i jest uznawany za jego duchowego poprzednika. Styl rozgrywki, jak i mechaniki są bardzo podobne, a styl graficzny niemalże identyczny. Przez wielu fanów GunForce II jest określany jako „Metal Slug Zero".

Skok w trzeci wymiar

Kiedy SNK Playmore odzyskało prawa do swych marek, konsole kolejnej generacji już były w domach wielu graczy, natomiast automaty i gry 2D stawały się mniej opłacalne. Przyszłość leżała w konsolach i trójwymiarze, przynajmniej takie było przekonanie. Efektem był Metal Slug (3D) na PlayStation 2, który mimo prawie pełnego tłumaczenia nigdy nie opuścił granic Japonii. To, co chciał uzyskać Kazuma Kujo od początku, wreszcie miało miejsce, choć biorąc pod uwagę przyjęcie przez fanów, jak i krytyków – nie było najlepszą decyzją. Metal Slug (3D) jest dokładnie tym, czego można się spodziewać po trójwymiarowej wersji gry, której korzenie były osadzone w drugim wymiarze. Wszystko jest, jednak coś nie pasuje. Sterowanie, typowe dla tytułów z tamtego okresu, nie było najwyższych lotów, jednak spełniało swoją funkcję, szczególnie że mechanika została dostosowana do nowej perspektywy. Cała czwórka postaci była dostępna, tytułowy Metal Slug także i można go było rozbudować do modelu Slug Gunner, gdy zdobyliśmy wszystkie części. W stosunku do klasycznych odsłon dodano kilka mechanik i zmodyfikowano rozgrywkę. Podczas eksterminacji zbieraliśmy materiały wykorzystywane w garażu do ulepszeń broni, czołgu oraz samych postaci. Wybór postaci definiował, gdzie i z kim walczyliśmy. Oprawa nie była szczytem możliwości PlayStation 2, jednak miała swój urok i spełniała swoje zadanie, choć wielu graczom i krytykom się nie podobała. Mnie grało się dobrze, choć nie mogę powiedzieć, że polecę sprawdzenie tej odsłony każdemu. To specyficzna gra ze specyficznego okresu, gdy nowe SNK nadal jeszcze nie odzyskało wcześniejszej pozycji

i miało problem z adaptacją do ówczesnych standardów.

Jej chłodne przyjęcie prawdopodobnie spowodowało decyzję o braku wydania poza granicami Japonii. Przez kolejne dwa lata marka Metal Slug była w swoistym limbo, gdy w tajemnicy pracowano nad kolejną odsłoną, rynek otrzymał pakiety starych części oraz masę mikrogier na gigantyczny rynek mobilny. Posiadacze konsol otrzymali je oraz prawie idealną kolekcję wszystkich części – od pierwszej aż do szóstej – w postaci Metal Slug Anthology, pozbawionej dodatków z konwersji na konsole. Pierwszy Metal Slug na PlayStation oraz Segę Saturn zawierał galerię oraz dodatkowy tryb w formie „szkoły polowej", podobnie było z portami Metal Slug X (dwójka, oprócz Neo Geo, nigdy nie pojawiła się w domowej wersji) oraz kolejnych. Każdy port zawierał dodatkowe minigierki, natomiast w przypadku Anthology gracze otrzymali automatowe oryginały w niemalże idealnej emulacji. Z perspektywy czasu było to dobrym posunięciem, gdyż konwersje miały liczne cięcia lub – jak w przypadku Saturna – wymagały carta z dodatkową pamięcią. Jednak lwia część tytułów wydana na przestrzeni lat to popierdółki na telefony komórkowe, stworzone na licencji przez różne firmy. Część z nich to były dosłownie proste tytuły, w większym lub mniejszym stopniu wykorzystujące elementy graficzne z pełnoprawnych gier (Metal Slug Mars Panic!), ale część, jak choćby Metal Slug Soldiers czy jego kontynuacja Metal Slug Survivors, to były telefonowe odpowiedniki tego, czego można było doświadczyć na automatach oraz konsolach.

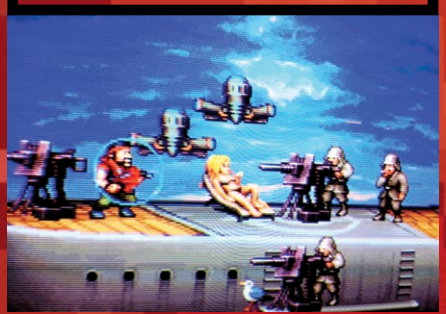
Przez ostatnie lata seria Metal Slug była eksploatowana specyficznie

Kieszonkowa siódemka

Po kolejnych ponad dwóch latach ciszy SNK przedstawiło najnowszego członka serii i zadziwiło wielu. Nowa, siódma część Metal Sluga miała zostać wydana jedynie na Nintendo DS. Była to dość dziwna decyzja, choć z punktu widzenia finansów słuszna, gdyż Nintendo DS to była żyła złota, szczególnie w Japonii, a koszty produkcji były niższe. Nie wykorzystano dodatkowego ekranu zbyt oryginalnie – była na nim widoczna mapa i tyle. Sama rozgrywka po raz kolejny zaliczyła drobny krok wstecz, zniknęły dodatkowe i alternatywne ścieżki, natomiast reszta rozwiązań z Metal Slug 6 pozostała bez zmian. Od wyboru poziomu trudności, wzbogaconego o standardowy Normal, nie zależała możliwość ukończenia gry w pełni. Niezależnie od tego gracze mieli dostęp do wszystkich misji. Siódemka poza tym, że była pierwszą odsłoną, która nie została wydana na automaty, była także pierwszą „główną" odsłoną bez trybu dla dwóch graczy. Oprócz tego to był kolejny Metal Slug przygotowany przez weteranów serii. Jednak reakcja fanów była jasna – chcieli nowego Metal Sluga na dużych platformach. I dostali go w postaci Metal Slug XX, który tak jak pierwszy X był zmodyfikowaną, usprawnioną wersją siódemki. Jednak zanim Double X pojawił się na X360, został wydany na PlayStation Portable. W stosunku do oryginału dodano dodatkowe ścieżki w prawie każdej misji, powróciła opcja dla dwóch graczy oraz zmodyfikowany tryb Combat School. Jakby tego było mało, to za dodatkową opłatą ekipa mogła się powiększyć o Leonę, którą wyciągnięto z serii The King of Fighters. Wersja na X360 przez prawie osiem (!) lat była jedynym domowym wydaniem. Dopiero po tym czasie Double X został wydany na PlayStation 4, ale w ramach bonusu Leona jest w pakiecie, a nie w formie płatnego DLC. Przez ostatnie lata seria Metal Slug była eksploatowana w specyficzny sposób. Oprócz portów pierwszych odsłon na niemalże każdą możliwą platformę, z szokującą wręcz liczbą wydań, szaleństwo i parcie na urządzenia dotykowe wywarło mocny wpływ na markę oraz samą formę gier sygnowanych tytułem Metal Slug. Wszystko zaczęło się od wariacji na temat popularnego tower defence, czyli Metal Slug Defense, będącego niczym innym niż wykorzystaniem assetów z każdej możliwej gry w serii i przeistoczeniem ich w elementy do obrony. O ile sama rozgrywka nie była najgorsza, o tyle nie takiej zmiany oczekiwali fani. Można być fanem tego typu rozwiązań, jednak parcie na mobilki już wcześniej nadgryzło markę, a teraz było jeszcze bardziej odczuwalne. Jednak cokolwiek mówić, mechanika była solidna, a tytuł na tyle popularny, by doczekać się kontynuacji w postaci Metal Slug Attack, który był ulepszeniem, ale od 2016 r. nie doczekał się żadnej aktualizacji.

Kraut Buster

Dzieło NGDEV wydane wyłącznie na strukture NEOGEO, które uchodzi za duchowego spadkobiercę serii Metal Slug. Bardzo zbliżony gameplay i oprawa wizualna, ale znacznie bardziej dynamiczna akcja z nowinkami, pokroju ślizgów czy zbierania masek w formie power-upów. Od premiery minęło 10 lat, a gra nadal nie jest emulowana. [Majk]



Mglista przyszłość

Jeśli pominiemy maszyny pachinko, dla których stworzono specjalne animacje, to poza mglistymi obietnicami nowa odsłona Metal Sluga pozostaje w sferze marzeń. W 2020 r. zapowiedziano pracę nad nową częścią, jednak jedyne, co do tej pory zostało pokazane, to Metal Slug Code: J, który wygląda jak miszmasz pierwszych trzech części odtworzony w 2,5D. Z uwagi na to, że gra jest tworzona pod urządzenia mobilne przez Tencent, entuzjazm gaśnie niemalże całkowicie. Trudno powiedzieć, czy doczekamy się pełnoprawnej, nowej odsłony Metal Sluga, godnej dzisiejszych czasów. Z King of Fighters oraz Samurai Shodown się udało, więc jest spora szansa, by i Marco, Tarma, Fio, Eri oraz tytułowy Metal Slug wjechali na obecną generację. Na razie pozostają jedynie liczne reedycje, dostępne na każdej możliwej platformie, i prawdę powiedziawszy, to wystarcza. Kiedyś Metal Slug był dostępny tylko dla wybranych, obecnie każdy, niezależnie od platformy, może doświadczyć wspaniałej rozgrywki, pięknego pixel artu, którego może pozazdrościć niejeden indyk, i talentu, jaki wycieka w każdej sekundzie obcowania z tymi grami. To esencja automatowej, czystej, nieskalanej rozgrywki. Nic, tylko się bawić, nieważne, na jakiej platformie, w Metal Slug po prostu trzeba zagrać... ■ **Konsolite**

IMITATORZY

Na sukces Metal Sluga nie pozostały obojętne inne firmy, które w lepszym lub mniejszym stopniu starały się skopiować formułę SNK. Oto kilka przykładów:

Commando: Steel Disaster

Wydany na Nintendo DS, jest bardzo bliski temu, co osiągnęła ekipa SNK. Podobny styl rozgrywki i mechaniki, wart sprawdzenia, choć brak mu humoru serii od SNK.

CT Special Forces

Wydane na Game Boya Advance, wszystkie trzy gry z serii są niemalże idealną wersją tego, co oferuje Metal Slug. Zwarta akcja, poziom trudności adekwatny do wyzwania, a co ważniejsze – płynna rozgrywka.

Demon Front

Wydana jedynie na automaty. Ta chińska produkcja jest najbliższa temu, co stworzyło SNK, z kilkoma dobrymi zmianami. Każda postać ma swojego zwierzaka, którego można wykorzystać do ataku na przeciwników lub jako tarczę. Piękny pixel art, płynna rozgrywka i spore wyzwanie, szczególnie w dalszych etapach.

In the Hunt

Gra została wymyślona przez Kazumę Kujo i zaprojektowana przez tę samą ekipę ludzi, która później założyła Nazca Corporation. Zabawa została przeniesiona pod wodę, gdzie atakujemy okręty czy nadlatujące nad powierzchnie samoloty. Czuć klimat Metal Sluga. Konwersje w późniejszym terminie trafiły na PSone i Saturna. [Majk]

MERCS

Info o grze

- 1990
- Capcom

Poziom trudności:
ŚREDNI

Podgatunek strzelanek run and gun, z widokiem z góry, w których samotny komandos (lub komandosi) musieli zmierzyć się z przeważającymi siłami wroga, był jednym z klasyków automatów. Zaczęło się od Commando (1985), potem były udane klony takie jak Ikari Warriors (1986), a wszystko wpisywało się w ducha kina akcji rządzącego na VHS-ach. Swoistego rodzaju ukoronowaniem tych tytułów był Mercs, sequel Commando.

Wilk z pola bitwy

Mercs nie ma tytułu Commando 2 zapewne ze względu na film z Arnoldem Schwarzeneggerem pod tym samym tytułem. Co prawda zadebiutował on kilka miesięcy po pierwszej grze Capcomu, ale studio zaklepało sobie prawa do tej nazwy na zagranicznych rynkach, zatem tytuł Commando 2 dla gry odpadł. W Japonii gra była znana jako Senjō no Ōkami II (Wolf of the Battlefield II). Tytuły nie miały jednak znaczenia w salonach gier – liczyła się porządna rozwałka, a Mercs wiedział, czego chcą gracze.

Fabuła? Trzech gości (gra umożliwiała zabawę aż dla trzech graczy) z oddziału specjalnego musi udać się do jakiegoś państewka w Afryce i odbić prezydenta z rąk „złych ludzi". Więcej nie potrzebowaliśmy wiedzieć. Uzbrojeni w spluwę, którą można zamienić na ciężki karabin, miotacz płomieni, wyrzutnię granatów lub strzelbę, oraz w superbombę (atak specjalny) ruszaliśmy przed siebie, podziwiając bardzo udaną oprawę oferowaną przez pierwszą generację płyty CPS.

Mercs debiutował w innym świecie automatów niż jego poprzednicy – 16-bitowa grafika, świetny dźwięk i możliwość kontynuacji w miejscu zgonu po wrzuceniu żetonu. Gra miała być efektowna – oprócz kolejnych tabunów przeciwników, coraz większych eksplozji i różniących się wyglądem etapów do dyspozycji graczy oddano takie pojazdy jak skutery wodne, czołgi czy jeepy. Kiedy na trzech komandosów (co w Polsce nie było takie częste, automaty z kopią Mercs zazwyczaj nie miały trzech stanowisk) zapierniczało na skuterach po rzece, rozwalając, co popadnie, naprawdę można było się poczuć jak w filmie akcji rodem z magnetowidu.

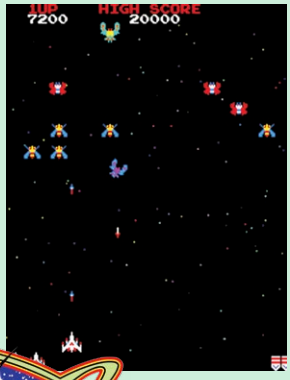
Bohaterowie ostatniej takiej akcji

Myśliwiec Harrier, wielki czołg, śmigłowiec Hind z wyskakującymi żołnierzami, okręt atakujący nas na nabrzeżu, pancerny pociąg – to większość, chociaż nie wszyscy, bossowie z Mercs. Design pojazdów i przedstawionego świata był na wysokim poziomie, Capcom zdawał sobie sprawę z tego, co robi. Japończycy wiedzieli również, jak wyciągać od graczy kolejne żetony, zatem w pewnym momencie na ekranie robił się tak duży chaos, że jeśli nie pamiętaliśmy schematów ataków, to zgon był nieunikniony. Taki był cel automatów umożliwiających natychmiastową kontynuację – wyciągnąć jak najwięcej kasy, najlepiej od trzech graczy jednocześnie. Niektóre automatowe shootery potrafiły dać solidnego kopa, chociaż Mercs nie był aż tak bezwzględny pod tym kątem.

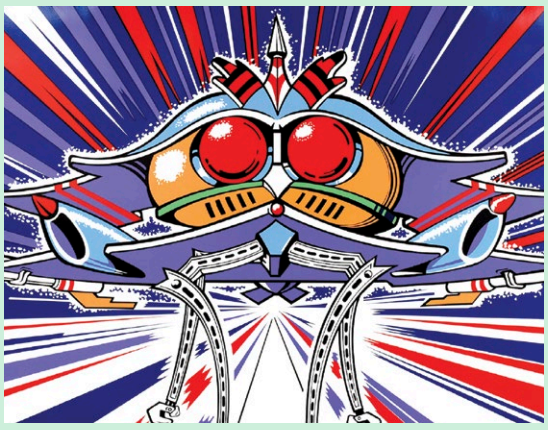
Mercs był ostateczną wersją formuły wypracowanej przez Commando.

Efektowne podejście do tematu sprawia, że w Mercs nadal gra się dobrze (szczególnie z kimś – wiadomo). Jest to relaksująca sieczka – około 26 minut i zobaczymy napisy końcowe z komandosami wracającymi jeepami do bazy. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że chociaż Mercs zestarzał się godnie, to Capcom ma w swojej ofercie jeszcze bardziej kultowe pozycje z tamtego okresu.

Dzisiaj wiemy, że twórca Commando, Tokuro Fujiwara, żałował czekania aż pięć lat na sequel, kiedy to na rynku pojawiali się kolejni komandosi z karabinami idący do przodu (lub w prawo). Rzeczywiście rynek strzelanek do chwili debiutu Mercs zrobił się dość ciasny, jednocześnie – czego nie mógł przewidzieć Fujiwara – ten gatunek miał ustąpić miejsca nie tylko chodzonym bijatykom (rok wcześniej debiutuje Final Fight), ale przede wszystkim Street Fighterowi II (premiera rok po Mercs). Tak oto – podobnie jak w kinie akcji – napakowani bohaterowie ze spluwami musieli ustąpić nowemu pokoleniu herosów. ■ **Dżujo**



Galaga



Info o grze

- 1981
- Namco

Poziom trudności:
ŚREDNI

Galaga kontynuuje fabułę swojego poprzednika, Galaxian, gdzie wcielamy się w pilota statku kosmicznego walczącego z najeźdźcami z kosmosu. Przeciwnicy formują się w uporządkowane formacje na górze ekranu, a następnie atakują w dynamicznych, zygzakowatych manewrach. Naszym zadaniem jest zestrzelenie wszystkich wrogów na danym etapie i jednoczesne unikanie ich ataków. Rozgrywka w Galadze jest prosta, ale wciągająca, a jej charakterystycznym elementem jest prostota sterowania. Kontrolujemy statek kosmiczny za pomocą joysticka, który porusza się tylko w jednej osi – poziomo (automat fizycznie ograniczał ruch do poziomej osi). Ten ograniczony zakres ruchu zmusza nas do skupienia się na precyzyjnym unikaniu ataków przeciwników i strategii zestrzeliwania wrogów. Chociaż na pierwszy rzut oka może się wydawać, że ograniczenie ruchu tylko do jednej osi redukuje złożoność gry, w rzeczywistości podkreśla ono znaczenie zręczności i taktyki. Ponadto zastosowano tu unikalną mechanikę związaną z wrogami zwanymi Boss Galaga, którzy mają zdolność do porwania statku gracza. Jeśli zestrzelimy Bossa podczas próby porwania, możemy odzyskać swój statek i zgarnąć podwójną siłę ognia, co jest jednym z najbardziej satysfakcjonujących momentów w grze, zwiększającym szanse na osiągnięcie jak największego wyniku poprzez zdecydowanie łatwiejsze czyszczenie wrogów w falach bonusowych. Fascynującym elementem jest także możliwość zastosowania triku „no fire", który sprawia, że przeciwnicy przestaną strzelać. Aby to osiągnąć, musimy unikać strzelania na pierwszym etapie, co wymaga sporej precyzji i cierpliwości.

Długa zabawa na jednym kredycie

Średni czas gry jest interesującym aspektem, który odgrywał znaczącą rolę w projektowaniu Galagi. Na początku lat 80. automaty były bowiem projektowane w taki sposób, aby zachęcać graczy do wrzucania kolejnych monet, co oznaczało, że gry były stosunkowo krótkie i intensywne. W przypadku Galagi średni czas rozgrywki wynosił około 10 minut na jedną monetę, co było dłuższym czasem w porównaniu do wielu innych tytułów. Namco początkowo obawiało się, że dłuższy czas rozgrywki mógłby negatywnie wpłynąć na dochody z automatów, ponieważ gracze spędzaliby więcej czasu na jednej grze, wrzucając mniej monet. Jednak Shigeru Yokoyama, główny projektant Galagi, upierał się, że dłuższy czas jest kluczowy dla doświadczenia graczy, którzy będą bardziej zadowoleni i wrócą do gry, co ostatecznie przełoży się na większe korzyści finansowe. Namco ostatecznie zgodziło się na wizję Yokoyamy, co okazało się trafnym posunięciem. Dłuższy czas gry i bardziej złożona rozgrywka pozwoliły zyskać Galadze status kultowej, która cieszy się popularnością po dziś dzień, co znajduje odzwierciedlenie w licznych turniejach organizowanych na całym świecie jak np. Twin Galaxies Galaga World Championship (polecam zajrzeć na stronę www.twingalaxies.com/game/galaga oraz www.galagaforum.com).

Wspomnienia z dzieciństwa często są pełne magicznych chwil, które na zawsze pozostają w naszej pamięci. Jednym z tych niezapomnianych momentów było dla mnie lato 1986 r., kiedy to odwiedziłem z rodzicami moich dziadków na wakacjach w Kiekrzu. To właśnie tam natrafiłem pierwszy raz na oryginalny automat Galagi. Dla małego chłopca było to odkrycie, które całkowicie mnie zauroczyło. Nie mogłem oderwać wzroku od ekranu, skupiony na walce przeciwko obcym statkom i zdobywaniu jak największej liczby punktów. Godziny mijały niezauważenie, a ja wciąż powracałem, by przeżywać emocje towarzyszące kolejnym rundom. Galaga to klasyczna gra arcade, która w moim sercu zajmuje szczególne miejsce i mimo upływu lat wciąż potrafi przyciągnąć i zafascynować graczy. Jeśli jesteś fanem klasycznych tytułów arcade, musisz wypróbować Galagę. ■ **Aki**

R-TYPE

Info o grze

- 1987
- Irem

Poziom trudności:
WYSOKI

Rok 1987 to czas, w którym, w chylącym się ku upadkowi PRL-u, mała grupa nastolatków, znająca już termin „gry komputerowe", miewała sny na temat wspaniałego ZX Spectrum lub absolutnie niesamowitego C64, który jednak w tym czasie w Polsce był jeszcze zachodnią legendą i miał się pojawić na rodzimym rynku dopiero ponad rok później. Kiedy po kilku latach posadami socjalizmu na dobre wstrząsnął wolny rynek, część przedsiębiorczych rodaków sprowadziła z Europy automaty arcade. Często były to uniwersalne maszyny, produkowane we Włoszech lub w RFN, w standardzie JAMMA, pozwalające uruchomić dużą liczbę przemycanych z całego świata płyt. Wydana w 1987 r. przez japoński Irem gra R-Type była już wtedy klasykiem i pożądanym tytułem w każdym polskim, często mobilnym, „salonie" gier.

Inspiracja twórczością Gigera

R-Type objeżdżał więc dumnie wsie i miasteczka, hipnotyzując graczy absolutnie fantastyczną grafiką i dźwiękiem, trzepał ich kieszenie do cna. Gra działała na platformie Irem, znanej jako M72. Obejmowała ona superszybki procesor NEC V30 8 Mhz, całe 64 KB RAM oraz układ dźwiękowy Zilog Z80 sprzężony z przetwornikami DAC Yamahy. Gracz wciela się w pilota statku kosmicznego R-9, który ma za zadanie pokonać wrogie siły kosmicznych najeźdźców zwanych Bydo. Przemierzamy niepokojący świat pełen biomechanicznych potworów i futurystycznych krajobrazów. To motyw przewodni, inspirowany estetyką prac H.R. Gigera – szwajcarskiego malarza, rzeźbiarza i projektanta, znanego z unikalnego stylu, który łączył elementy biomechaniki, surrealizmu i horroru.

Rozgrywka skupia się na precyzyjnym sterowaniu statkiem, unikaniu wrogich ataków i strategicznym wykorzystywaniu uzbrojenia. Gracz przemierza osiem poziomów, walcząc z falami przeciwników i imponującymi bossami. Kluczowym elementem zabawy jest Force – unikalny moduł, który może być przypięty do przodu lub tyłu statku, a także działać jako niezależna jednostka bojowa. To rozwiązanie daje graczowi ogromne możliwości strategiczne, umożliwiając atakowanie wrogów z różnych pozycji oraz ochronę przed nadciągającymi pociskami. System Force jest jednym z najbardziej innowacyjnych mechanizmów w grze, pozwalając na elastyczne i złożone podejście do każdej sytuacji bojowej.

Pierwszy Boss – Dobkeratops.

Przez swój poziom trudności R-Type doprowadził do łez niezliczone rzesze graczy, nie omijając tych doświadczonych. Mechanika wymaga precyzji i szybkiej reakcji, a także głębokiego zrozumienia wzorców ataków przeciwników. Gracz musi opanować sztukę wykorzystywania Force oraz power-upów, aby zwiększyć swoją szansę na przetrwanie. Power-upy obejmują różne rodzaje broni, takie jak lasery, pociski śledzące i bomby. Wrogowie są różnorodni i świetnie zaprojektowani, co sprawia, że każda rozgrywka jest unikalnym wyzwaniem. Bossowie są szczególnie imponujący. Te ogromne, złożone konstrukcje wymagają przemyślanej strategii. Poziomy zaprojektowano z dużą dbałością o szczegóły, są bogate w przeszkody i sekretne przejścia, co zachęca do eksperymentowania.

R-Type to arcydzieło arcade, które przetrwało próbę czasu dzięki unikalnej rozgrywce, innowacyjnej mechanice i wyjątkowej oprawie graficznej. Gra stanowiła wyzwanie i zachwycała swą złożonością, co przyczyniło się do jej kultowego statusu. Pomimo upływu lat R-Type pozostaje jednym z najważniejszych tytułów w historii gier wideo, który nadal inspiruje twórców i graczy na całym świecie. ■ **DirtRider**

PULSTAR

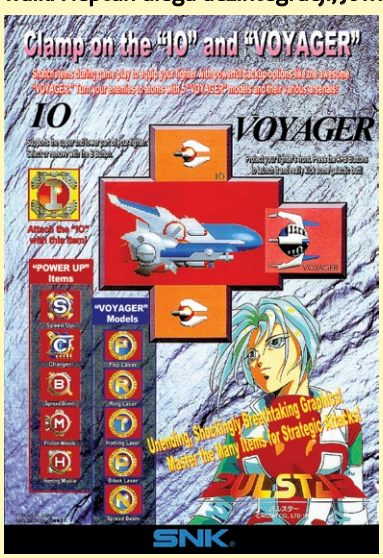
Info o grze

- 1995
- Aicom

Poziom trudności:
WYSOKI

Kiedy w 1990 r. do drzwi salonów arcade zapukało głośno SNK z nową platformą – Neo Geo MVS, marzenie każdego operatora o oferowaniu większej liczby tytułów na tej samej powierzchni nagle stało się rzeczywistością. Związana z tym redukcja kosztów maszyn i serwisu oraz konkurencyjne ceny kartridży z grami były wisienką na torcie. Możliwości techniczne nowej platformy również były imponujące. Pulstar to tytuł wydany przez Aicom w 1995 r. właśnie na system MVS. Twórcy wyraźnie inspirowali się klasyką gatunku shoot 'em up, R-Type. Pulstar, będący side-scrollowaną strzelanką, oferuje unikalną mieszankę dynamicznej rozgrywki, zaawansowanej grafiki i dźwięku oraz klasycznych elementów znanych z innych gier tego typu.

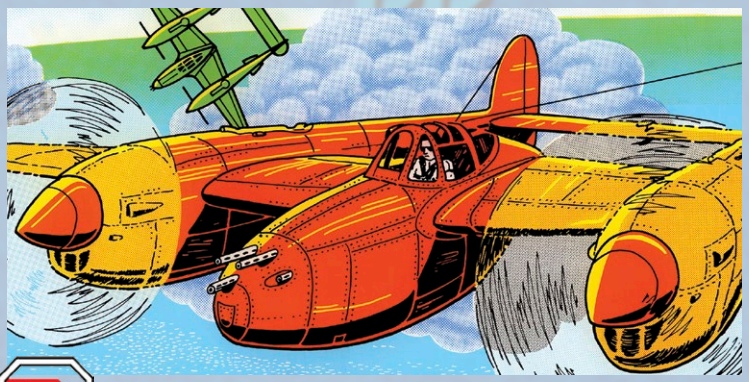
W roku 2248 ziemscy naukowcy odczytują nieznany sygnał nadany z okolic Marsa przez obiekt podróżujący z prędkością przyświetlną. Nie znając jego natury, ostrzegają świat na wypadek, gdyby kosmici wyśledzili sygnał i podążyli za nim do Układu Słonecznego. Osiem lat później obcy podążają za sygnałem i zaczynają atakować ludzkie statki kosmiczne czekające na nich na orbicie Neptuna. Bitwa rozprzestrzenia się na cały Układ Słoneczny; w ciągu dwóch lat walki Neptun ulega dezintegracji, Jowisz zamienia się w gwiazdę, a ponad połowa ziemskich kontynentów tonie z powodu rosnącego poziomu oceanów i zmieniającej się osi planety. Kaoru Yamazaki, samotny pilot myśliwca Dino 246, jest jednym z nielicznych ocalałych z sił uderzeniowych Pulstar, założonych w celu ocalenia Układu Słonecznego przed najeźdźcami z kosmosu.



Rozgrywka w Pulstarze to klasyk gatunku shoot 'em up, ale z unikalną mechaniką wyróżniającą go na tle konkurencji. Gracz kontroluje statek kosmiczny, który musi przetrwać fale wrogich jednostek i unikać pocisków, jednocześnie niszcząc napotkanych przeciwników. Statek gracza jest uzbrojony w standardowe działa, które mogą być wzmacniane poprzez zbieranie power-upów rozsianych po etapach. Jednym z kluczowych elementów Pulstara jest system „charge shot". Gracz może przytrzymać przycisk strzału, aby naładować swój atak, a następnie uwolnić potężny strzał, który może zniszczyć wielu przeciwników naraz lub zadać znaczne obrażenia bossom. Dodaje to warstwę strategii do rozgrywki, zmuszając gracza do decydowania, kiedy najlepiej użyć silniejszego ataku, a kiedy skupić się na standardowym ogniu. Pulstar jest również znany ze swojego wysokiego poziomu trudności i nie wybacza błędów.

Moc MVS

Jednym z najbardziej imponujących aspektów Pulstara jest jego oprawa graficzna. Gra wyróżnia się szczegółową grafiką 2D, która doskonale wykorzystuje możliwości sprzętowe Neo Geo. Tła są bogate w szczegóły, a każdy etap oferuje unikalne środowisko – od kosmicznych pejzaży, przez industrialne kompleksy, aż po podwodne krainy. Pulstar wprowadza także efekt paralaksy, który dodaje głębi do tła, sprawiając, że przestrzeń gry wydaje się bardziej trójwymiarowa. Muzyka skomponowana przez Toshio Toyotę i Takushiego Hiyamutę doskonale wpisuje się w intensywną i dynamiczną naturę gry. Efekty dźwiękowe, od odgłosów strzałów po eksplozje, są dopracowane i realistyczne, co zwiększa immersję gracza w wirtualnym świecie Pulstara. To doskonały przykład gry, która wykorzystuje potencjał sprzętowy Neo Geo do granic możliwości, oferując jednocześnie wymagającą i satysfakcjonującą rozgrywkę. Pomimo wyraźnych inspiracji klasykami gatunku Pulstar wprowadza własne innowacje i unikalny styl, który przyciąga zarówno weteranów shoot 'em upów, jak i nowych graczy. ■ **DirtRider**



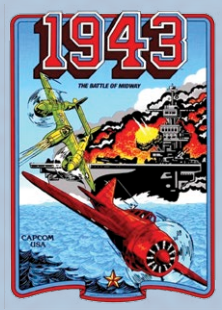
1943

THE BATTLE OF MIDWAY

Info o grze

- 1997
- Capcom

Poziom trudności:
ŚREDNI



Kiedy byłem w „pedałówie", wraz z paroma kumplami namiętnie pielgrzymowaliśmy po zajęciach do starego hotelu PKP na Brynowie w Katowicach, gdzie w recepcji stał jeden jedyny automat arcade z grą 1943: The Battle of Midway. Mimo że nikt się nim specjalnie nie interesował, więc bezwstydnie zmienialiśmy poziom trudności w menu serwisowym, to i tak przemielił dzięki nam „miliony monet", jak to śpiewał Mrozu, gdy jeszcze nie udawał polskiego Bruno Marsa i miał fajne laski w teledyskach.

Japoński dystans

1943 to druga odsłona „pionowej" strzelanki, w której lecimy sobie amerykańskim myśliwcem Lockheed P-38 Lightning i rozwalamy wszystko, co się rusza. Tak jest, ten tytuł to klasyczny shmup i przedstawiciel serii, która nie tylko stała się klasykiem, ale wręcz wzorem dla dziesiątek, jeśli nie setek innych gier zainspirowanych tym kultowym dziełem ze stajni Capcomu. Jednym z przykładów jest równie wybitny Sky Force od polskiej stajni Infinite Dreams. Trzeba przyznać, że Japończycy to ciekawy naród, bo trudno sobie wyobrazić, by np. Polacy stworzyli grę o tym, jak Niemcy kopią nam zady, raczej odwrotnie. W Kraju Kwitnącej Wiśni filozofia jest nieco inna i jak widać, nie mają oni problemu by gloryfikować swoich oprawców.

Tytuł składał się z 16 poziomów, z których już pierwszy był wyzwaniem. Widok był ukazany z góry i jak to w shmupach bywa, generalnie chodziło o rozwalenie wszystkiego, co się rusza. W praktyce strzelaliśmy do całych hord samolotów oraz do atakujących nas z oceanu okrętów, które eliminowaliśmy poprzez zniszczenie plujących w nas ołowiem wieżyczek. Zróżnicowania graficznego może wielkiego nie było – otoczenie to cały czas woda, chmurki, bardzo pieczołowicie i realistycznie odwzorowane wysepki i to w zasadzie tyle – ale pamiętajmy, że to gra z 1987 r. Z drugiej jednak strony docenić trzeba tempo akcji, płynność grafiki, masę przeciwników, wybuchów, pocisków, słowem, działo się i pewnie dlatego tytuł uchodzi za jedną z najbardziej kultowych i wciągających produkcji arcade.

Na sukces 1943: The Battle of Midway złożyło się wiele czynników, oczywiście jak zawsze najważniejsza jest grywalność, która tutaj stała na najwyższym

Kupę frajdy dostarczało rozwalenie wszystkich przeciwników lecących jeden za drugim.

poziomie. Gracz cały czas musiał uważać na przeciwników, którzy wlatywali i atakowali z każdej strony, często w grupie, mogąc z zaskoczenia zmienić kierunek lotu. Dość często przez ekran przelatywały też, zwykle w szyku, mniejsze, czerwone samolociki – jeśli udało się nam zniszczyć wszystkie, to wypluwały power-upa z napisem „POW", który polepszał naszą broń. Strzelając w niego, mogliśmy zmienić rodzaj broni. Ponadto jeśli pojawiła się złota ikonka samolociku, to po zebraniu jej po obu stronach naszego dwusilnikowca pojawiały się dwa małe myśliwce, które zapewniały dodatkową siłę ognia i chroniły nas przed dwoma trafieniami przeciwników!

To, czy przetrwamy, determinował poziom paliwa, którego wskaźnik znajdował się w lewym dolnym rogu ekranu. Gdy obrywaliśmy, wciskaliśmy oba przyciski, by zrobić beczkę (nie otrzymywaliśmy wtedy obrażeń), lub używaliśmy specjalnego ataku (wciskając drugi przycisk, w zależności od sytuacji mogliśmy wywołać błyskawicę, trąbę powietrzną lub tsunami), poziom ten szybko spadał i jeśli doszedł do zera, to ginęliśmy. A przy licznych bossach, którymi mogły być latające fortece wyposażone w ogrom naparzających do nas wieżyczek czy okręty wojenne wielkości tankowca, ciężko było nie zostać podziurawionym. Finalny boss, flagowy okręt japońskiej marynarki Yamato, to był prawdziwy olbrzym i ciężko było się przebić przez rój jego pocisków, których w powietrzu było nawet więcej niż komarów na Mazurach. Oryginalny Yamoto także był niewiarygodnym potworem, ponieważ u schyłku swoich dni był wyposażony w sześć dział 155-milimetrowych, 24 127-milimetrowe i, uwaga, aż 162 (to nie błąd!) działka 25-milimetrowe! Nie odmieniło to jednak jego losu – poległ 31 sierpnia 1945 r., czyli pod sam koniec wojny, zatopiony przez amerykańskie bombowce i samoloty torpedowe. ■ **Ural**

DRAGON SPIRIT

Info o grze

- 1987
- Namco

Poziom trudności:
WYSOKI

Dragon Spirit była jedną z tych gier, które przyciągały nas jak magnes i nie pozwalały odejść jeszcze na długo po zakończonej rozgrywce. Z jednej strony była to kolejna strzelanka, jakich już wtedy nie brakowało w salonach, z drugiej strony miała genialnie wykreowany świat i klimat, który udzielał się każdemu, kto choć na chwilę zatrzymał się przy automacie ze Smoczkiem. Za grę odpowiedzialna była firma Namco, która w 1987 r. miała na koncie już inne wielkie hity jak Pac-Man, Galaga czy Dig Dug. Dla mnie to jednak Dragon Spirit był tytułem, którym Namco skradło moje serce.

Nadal pamiętam dzień, gdy po raz pierwszy zobaczyłem Dragon Spirit w wielickim salonie „u dziadka". Była to najbardziej oblegana maszyna, więc trzeba było odczekać swoje. Najlepsze, że nawet podziwianie aktualnego zawodnika nie należało do najprostszych ze względu na wieczny tłum skupiony wokół Smoczka. Początkowo to głównie muzyka wydobywająca się z automatu motywowała do dalszego oczekiwania na swoją kolej. Ale kiedy ta już nadeszła, uwierzcie mi, to była prawdziwa uczta. W tej grze było coś magicznego, a przejmowanie kontroli nad smokiem, którym pokonywaliśmy kolejne krainy, sprawiało niesamowitą frajdę.

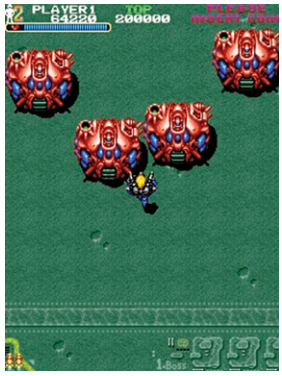
Piękna i bestia

Dla dzisiejszych graczy grafika może wydawać się już przestarzała, ale wtedy niewiele tytułów oferowało tak pięknie wykreowany świat. Detale w projektach przeciwników i otoczenia były imponujące, a płynność animacji sprawiała, że każda sesja była mocno satysfakcjonująca. Epicka muzyka i efekty dźwiękowe zasługują na osobny materiał, bo to one odpowiadały za lwią część klimatu, jaki zaserwowali nam mistrzowie z Namco. Dziś ścieżkę dźwiękową z Dragon Spirit odsłuchuję nadal w samochodzie, a każdy kolejny utwór potęguje chęć ponownej sesji po powrocie do domu. Tak, była też fabuła, ale nie odbiegała od standardów tamtych lat: zemsta i ratowanie kolejnej nieogarniętej księżniczki (klasyk lat 80.). Na szczęście nie fabuła była tu najważniejsza, bo gra broniła się całą resztą.

Która gadzina nadepnęła mi rano na odcisk?

Sama rozgrywka jest intensywna i bardzo wymagająca. Sterowanie smokiem i jednoczesne unikanie strzałów oraz atakowanie przeciwników było prawdziwą próbą zręczności i refleksu. Dodatkowo trzeba było opanować system strzelania, który był podzielony między dwa przyciski, pierwszym niszczyliśmy cele powietrzne, a drugim naziemne, co dodatkowo podkręcało i tak już wyśrubowany poziom trudności . Każdy poziom był dla nas jak nowa przygoda. Każdy boss, który czekał na końcu poziomu, był wyjątkowy i wymagał innej strategii. Ważne było umiejętne dobieranie power upów, które otrzymywaliśmy po zniszczeniu smoczych jaj. Każde jajo to inna dopałka. Przykładowo niebieskie dodawało nam kolejną głowę, a zebranie trzech czerwonych to kolejne wzmocnienie broni. Były też jaja z literką S, które pomniejszały naszego smoka, i kilka innych, mocno wpływających na naszą rozgrywkę. Pamiętam, jak z kolegami wymienialiśmy się poradami na temat tego, jak pokonać poszczególnych wrogów. Tu walki były epickie i zawsze dostarczały mnóstwa emocji. Każdy z dziewięciu etapów wymagał od nas pełnego skupienia, co wcale nie było takie proste w przeludnionym, głośnym i spowitym gęstym dymem salonie gier. Z wszystkich etapów to czwarty był moim największym sukcesem. I do dziś nie udało mi się ukończyć tej gry na jednym żetonie. Może kiedyś.

Dla młodego gracza wychowanego w salonach w latach 80. Dragon Spirit był czymś więcej niż tylko kolejnym shmupem – był bramą do świata wyobraźni, pełnego smoczych przygód i epickich bitew. Dziś patrząc wstecz, wciąż czuję tę magię i ekscytację, która towarzyszyła mi podczas grania. Gra ta pozostaje jednym z najmocniejszych wspomnień tamtego okresu mojej młodości spędzonej w salonach arcade. Wiem, że przemawia przeze mnie nostalgia, ale po latach wciąż do niej wracam i to w moich oczach pokazuje siłę tej wyjątkowej produkcji. Nie miałeś okazji poznać Smoczka? Zdecydowanie polecam, myślę, że możesz się pozytywnie zaskoczyć. Ale pamiętaj, łatwo nie będzie! ■ **Marecky**



OUTZONE

Info o grze

- 1990
- Toaplan

Poziom trudności:
WYSOKI

Akcja gry osadzona została w bliżej nieokreślonej przyszłości, gdzie obca rasa z fikcyjnej planety usiłuje zmieść ludzkość z powierzchni Ziemi. Po wielu porażkach nasza cywilizacja stawia wszystko na jedną kartę i wysyła do ostatecznej walki dwóch cybernetycznych najemników. W tym momencie na scenę wkraczamy my, przejmując kontrolę nad jednym z owych cyborgów, i ruszamy w bój niczym Tytus Bomba z misją „zrobić porządek".

Gra prezentuje się bardzo ładnie, nawet jak na dzisiejsze standardy. Widok z góry powoduje, że wszystko widzimy jak na dłoni, więc łatwo się odnaleźć w układzie poziomów. Przyjemnie wygląda ogień i wszelkiego rodzaju wybuchy. Podczas walki z bossami, gdy zbierają oni odpowiednią ilość obrażeń, zaczynają pojawiać się na nich płomienie, więc mimo braku pasków ich życia mniej więcej możemy się zorientować, jak długo dany boss jeszcze wytrzyma. Oprawa dźwiękowa jest dość nierówna, bo o ile same efekty dźwiękowe nie powalają i są to raczej generyczne odgłosy eksplozji i piski towarzyszące zbieraniu power upów, o tyle muzyka, przynajmniej w mojej opinii, zasługuje na wyróżnienie. Przygrywające podczas rozgrywki utwory są skoczne i zagrzewają do walki. Każdy poziom ma swój osobny utwór.

Poziom na maksa

Sama rozgrywka stanowi dosyć spore wyzwanie. Dodatkowo w czasach, kiedy dzieło pojawiało się w salonach, normą było, że szefostwo takich przybytków od razu ustawiało poziom trudności na maksymalny możliwy oraz wyłączało dodatkowe życia za punkty, więc w przypadku tej gry rzadko się zdarzało, żeby ktoś przechodził drugiego bossa na jednym kredycie. Z tego powodu OutZone raczej nigdy nie było mocno obleganym automatem. Za to kiedy ktoś już odważył się zagrać w ten tytuł, to nawet miejscowi specjaliści, którzy zawsze pytali „czy przejść ci to?", trzymali się od niego z daleka. Dodatkowo produkcja Toaplan ma wbudowane nieoczywiste ograniczenie czasowe. Polegało ono na tym, że mamy pasek energii, który ciągle spada i jeśli osiągnie zerowy poziom, tracimy życie. Odnowienie energii wymagało znalezienia odpowiedniego power upa. Oczywiście w momencie kontaktu z przeciwnikiem czy jego pociskiem również giniemy, niezależnie od tego, ile mamy energii.

Klasyfikacja gatunkowa tej produkcji nie jest oczywista, bo na pierwszy rzut oka OutZone można zaliczyć do gatunku run'n'gun, jednak po zebraniu odpowiedniego uzbrojenia zamienia się ona w klasycznego shmupa. Chodzi o to, że na starcie mamy do dyspozycji tylko dwa typy strzałów, ale w miarę siania spustoszenia gromadzimy kolejne bronie, które pojawiają się losowo po łyknięciu dopałki oznaczonej literką C. Podstawowym karabinem laserowym możemy strzelać w każdym kierunku (idąc w dół, strzelamy w dół, idąc w lewo, strzelamy w lewo itd.), ale gdy w nasze łapska trafi potrójne działko, to z niego możemy strzelać tylko przed siebie. Dzięki takiemu rozwiązaniu mamy dwa różne style rozgrywki i można sobie wybierać, który bardziej nam pasuje. Jeśli poznamy grę lepiej, to możemy taktycznie zaplanować, w którym miejscu jaki typ strzałów bardziej się przyda. Przykładowo w etapach labiryntowych lepiej jest móc strzelać we wszystkie strony, bo przeciwnicy próbują zajść nas od tyłu, zaś na płaskich terenach łatwiej kontrolować tłum bronią, która strzela tylko do przodu, ale pokrywa większy obszar. Z uwagi na wysoki poziom trudności OutZone nie był zbyt popularny w salonach arcade, jednak obecnie, kiedy nie trzeba płacić za każdą kontynuację, uważam, że warto wrzucić w niego te kilka czy kilkanaście wirtualnych monet i podjąć próbę ostatecznego przepędzenia obcych z naszej planety. ■ **Ciapo**

Nie wiem jak wywołać to wsparcie z powietrza, ale na bank to jakiś easter egg.

DEAD CONNECTION

Info o grze

- 1992
- Taito

Poziom trudności:
ŚREDNI

Twórcy gier na automaty szukali różnych uniwersalnych historycznych settingów dla swoich tytułów, często wzorując się na filmach. Mieliśmy gry o komandosach w Wietnamie, szpiegach, kowbojach czy piratach. Jednym z „uniwersów", w których można było osadzić akcję gry, były też czasy gangsterów. Taito spróbowało zmierzyć się z tym tematem w Dead Connection.

Nietykalni kontra ojciec chrzestny

Gangsterzy czasów prohibicji (lub później) wydawali się dobrym materiałem na strzelankę, ale – o dziwo – nie dostaliśmy aż tylu gier spod znaku panów w kapeluszach i prochowcach kryjących tommy guna. Przed Dead Connection pojawiły się chociażby Shoot Out (1985, Data East), Empire City: 1931 (1985, Seibu Kaihatsu, późniejsi autorzy Raidena) i jego przyzwoita kontynuacja Dead Angle z 1988 r. Swoistego rodzaju ukoronowaniem gangsterskiej odysei na automatach można nazwać recenzowaną grę Taito.

Już od pierwszych sekund autorzy Dead Connection nie ukrywali swoich inspiracji, a przez „inspiracji" mam na myśli, że kopiowali, ile wlazło, jak to wtedy robiono. W krótkim intrze główny zły to kopia Marlona Brando w roli Dona Corleone z „Ojca chrzestnego", a dwie z czterech postaci do wyboru wyglądają jak Kevin Costner i Andy Garcia z filmu „Nietykalni" (który zresztą też doczekał się adaptacji w postaci gier, ale nie na automaty). Akcję osadzono w 1953 r., chociaż momentami świat przywodzi na myśl czasy prohibicji. Koniec końców chodziło jednak o jedną rzecz – rozwałkę złych gangsterów przez jednego lub dwóch graczy.

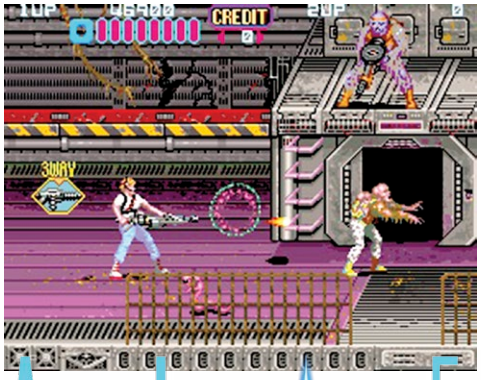
Każdy etap to jeden statyczny ekran (zero scrollingu), plansza przygotowana z ogromnym pietyzmem. Nasi bohaterowie i przeciwnicy są względnie niewielcy (około 1/8 wysokości planszy), ale za to na ekranie umieszczono po kilka modeli postaci jednocześnie, dokładając do tego samochody, eksplodujące beczki, płonące przedmioty, rozwalające się elementy wystroju pomieszczeń itd. Orgia zniszczeń i taniec śmierci – tak można opisać, co momentami widać na planszy, kiedy nasza ekipa stróżów prawa (?) wpada przez okno samochodem do restauracji, a potem zaczyna strzelać, do kogo popadnie. Piękna sprawa.

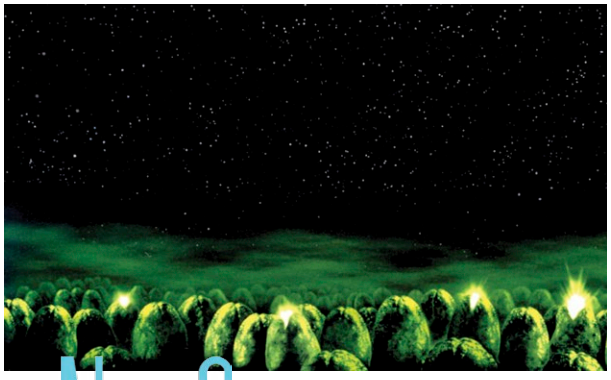
Do ostatniego gangstera

Mechanika Dead Connection jest względnie prosta – do dyspozycji oddano nam strzał (kilka rodzajów broni) oraz salto w celu szybkiego ukrycia się za stołami, roślinami, filarami, posągami i innymi elementami. Po zbliżeniu się do wroga ze strzału robi się cios w nos. Każdy level zakłada likwidację określonej liczby gangoli, a na końcu musimy się rozprawić z trochę mocniejszym wrogiem, chociaż trudno mówić o „prawdziwym" bossie (nie ma specjalnych modeli robiących za bossa). Nawet na ostatnim etapie brakuje wyjątkowego przeciwnika na końcu – ot, rozwalamy ostatniego gangstera, a potem wjeżdża końcowa scenka i można iść do domu.

Kluczowym elementem zabawy pozostaje zatem wspomniany kontrolowany chaos, w którym musi odnaleźć się gracz. Muszę przyznać, że pomysł Taito sprawdza się całkiem zgrabnie nawet dzisiaj. Jedna plansza, która powoli ulega zniszczeniu, przekształcając się w regularne pole bitwy, doskonale dopracowane sterowanie i płynna (prawie zawsze) rozgrywka – w Dead Connection gra się dobrze dzisiaj, co potwierdzam, bo skończyłem grę ponownie po wielu latach na potrzeby tego numeru specjalnego.

Rozwalenie wszystkich uczestników dinner party gangsterów w ogrodzie wielkiej posiadłości, a przy okazji zrównanie z ziemią wszystkiego, co może ulec zniszczeniu, ma jednak ukryty terapeutyczny charakter. Po to właśnie powstały tego typu gry. Z niewyjaśnionych przyczyn Taito nigdy nie wypuściło tego tytułu poza automaty, zostaje nam zatem emulacja, gdzie wrzucanie kolejnych żetonów, aby oczyścić ulice wielkiego miasta z gangsterskich szumowin, nie stanowi żadnego problemu. ■ **Dżujo**





ALIENS

Info o grze

- 1990
- Konami

Poziom trudności:
NISKI

Jest rok 1993. Jestem uczniem ósmej klasy szkoły podstawowej i niecierpliwie wyczekuję dzwonka. Słyszę w końcu upragniony dźwięk i wybiegam ze szkoły, tym razem mijam boisko (gdzie zwykle spędzam czas z kumplami) i pędzę do nowego salonu gier, który niedawno zamienił się z barakowozu na lokal mieszczący się w jednym z budynków Dąbrowy Tarnowskiej (ul. Kościelna 3). Nowe maszyny, plakaty z filmów na ścianie – istny raj. Szef, Zdzisław Guca, już nie spogląda przez małe okienko w barakowozie, ale siedzi wygodnie przy biurku, przy którym stoją dumnie kolumny monet. Szef dość często odwraca się plecami i trzymając jakiś plastikowy pojemnik w dłoni, nerwowo się ogląda, czy grający na maszynach nie patrzą w jego stronę (w lokalu nie było WC i nie wiedziałem wtedy, czym jest prostata, która dokuczała Szefowi). Na wprost wejścia do nowego salonu gier widzę maszynę, na której ekranie wyświetla się logo Konami i ujęcia z filmu „Aliens". Po chwili wyskakuje niebieski napis z tytułem gry i rozlega się przeraźliwy wrzask królowej obcych...

Gra od Konami ukazała się w 1990 r. i była to luźna adaptacja filmu Jamesa Camerona z 1986 r. „Obcy – decydujące starcie", w którym Ellen Ripley walczy z hordami ksenomorfów o przetrwanie na księżycu LV-426. Jednym z zadań naszej bohaterki, które realizuje wraz kapralem Hicksem, jest uratowanie dziewczynki o imieniu Newt. Film oglądałem ponad 20 razy na kasecie VHS. Byłem niesamowicie podekscytowany, że będę mógł kierować losami Ripley z tego świetnego filmu na automacie. Aliens to gra typu side-scrolling shooter z opcją kooperacji, co podnosi doznania z anihilacji ogromnej liczby obcych. Na początku zabawy wita nas hasło „This time it's war!", co zapowiada, że czeka nas niezła jatka.

Miotacz ognia zawsze na propsie

W grze możemy sterować Ripley lub kapralem Hicksem. Nie wiem dlaczego, ale głównej bohaterce zmieniono kolor włosów na blond, choć to nie miało dla mnie większego znaczenia. Istotne było przetrwanie, eksterminacja wszystkiego, co spotkamy na swojej drodze, i uratowanie panny Jorden. Do dyspozycji mamy cztery rodzaje broni. Najskuteczniejszy jest miotacz ognia. W trudniejszych momentach przydają się „super bombs", które zmiatają wszystkich widocznych obcych na ekranie automatu. W produkcji Konami dwukrotnie przyjdzie nam walczyć w transporterze APC. Co ciekawe, tych fragmentów rozgrywki nie ma w japońskim wydaniu, zresztą różnic jest jeszcze kilka, m.in. facehuggery mają inny kolor, a postać Newt nie jest całkowicie obecna. Wrogowie są zróżnicowani – od standardowych widzianych w filmie po dziwadła stworzone specjalnie na potrzeby gry.

Na końcu każdego poziomu musimy zmierzyć się z bossem. Podczas finałowej walki z królową obcych możliwe są dwa sposoby jej unicestwienia. Możemy tak jak w filmie z 1986 r. zasiąść do słynnego Work Loader Caterpillar P-5000 i po otwarciu śluzy wyrzucić ją w otchłań kosmosu albo naparzać do niej aż do całkowitego zniszczenia.

Jeżeli chodzi o poziom trudności, to moim zdaniem była to najłatwiejsza gra, w jaką kiedykolwiek grałem w salonach arcade. Na nic się zdały poczynania Szefa, który ustawił w niej tylko ,jedno życie. Przejście 1CC nie wymagało długiego treningu. Do dziś pamiętam, jak Szef nerwowo podchodził do automatu podczas mojej gry, sprawdzając, dlaczego gram na jednej monecie prawie dwie godziny. A możliwe to było, ponieważ po pierwszym przejściu rozpoczynała się kolejna gra, tym razem finałowa, ale już na wyższym poziomie trudności. Dodatkowo, aby osiągnąć wysoki high score, czekałem w miejscu na napis „HURRY UP", co powodowało pojawienie się dodatkowych maszkar do wyeliminowania. Nerwowo jednak spoglądałem na poczynania pana Zdzisława, czy aby przypadkiem nie odetnie mi prądu. Aliens nawet dziś jest rewelacyjne i gra się w ten tytuł świetnie. Mogę go z całego serca polecić wszystkim czytelnikom, a zwłaszcza tym, którzy nie mieli jeszcze przyjemności się z nim zapoznać. ■ **Żusto**

ROBOCOP

Info o grze

- 1988
- Data East

Poziom trudności:
ŚREDNI

Spotkanie z ED-209 do najłatwiejszych nie należy.

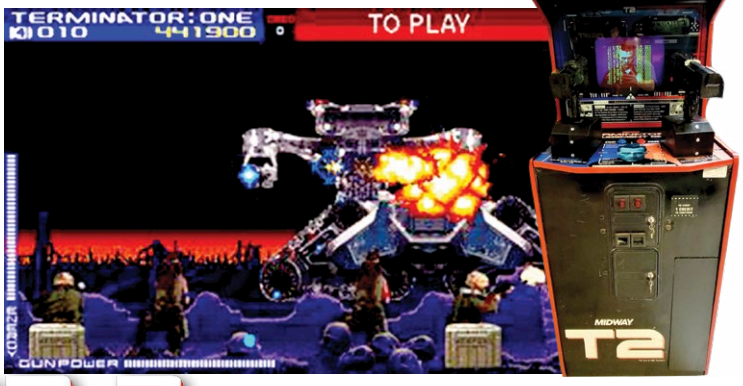
W 1987 r. reżyser Paul Verhoeven zaprezentował światu nowoczesnego policjanta: pół człowieka, pół robota. Historia Alexa J. Murphy'ego, przyszłości wymiaru sprawiedliwości, szturmem podbiła serca widzów na całym świecie. Nic więc dziwnego, że nagle dostaliśmy wysyp zabawek, seriali animowanych i innych gadżetów z RoboCopem. Gracze również dostali swój kawałek tego tortu. W 1988 r., dzięki firmie Data East, na automatach ukazała się gra RoboCop, w której staraliśmy się wprowadzić porządek w Detroit opanowanym przez przestępców. Punkt wyjścia jest taki sam jak w filmie, co może spodobać się fanom.

Klasyczny run'n'gun

Rozgrywka sprowadza się do przechodzenia poziomów z buta, likwidowania przeciwników i ratowania zakładników (z przerwą na wizytę w strzelnicy w ramach bonusowego levelu). Różnorodność bandytów, z jakimi przyjdzie nam się zmierzyć, nie jest może porywająca, ale nie jest to mocno uciążliwe. Twórcy tak zaprojektowali poziomy, że gracz skupia się na ciągłej walce i przestaje dostrzegać powtarzalności w przeciwnikach. Do tego budowa poziomów odwzorowujących futurystyczne ulice Detroit jest bardzo ciekawa. Ich mrok świetnie pasuje do opowieści i dobrze oddaje klimat filmu. Ponadto poziomy się nie powtarzają – każdy jest inny i przenosi akcję do nowej części miasta. Pomiędzy nimi mamy też minigry jak choćby strzelnica. Nic wielkiego nie wnoszą, ale są fajną odskocznią od głównego wątku.

Najsłabszą częścią tego tytułu jest uporczywe i bardzo ograniczone sterowanie naszym bohaterem. Trochę czasu zajmuje, by się do niego przyzwyczaić i opanować ruchy joysticka, by RoboCop robił dokładnie to, co chcemy. Zwłaszcza podczas strzelania pod skosem. Twórcy byli świadomi tej ułomności, dlatego starali się ją zrekompensować graczom dość dużą liczbą różnorakiej broni, jaką możemy się posługiwać. Przemierzając poziomy, możemy znaleźć różne rodzaje amunicji, dającej naszemu pistoletowi większą moc, a co za tym idzie, pozwalającej łatwiej likwidować różnych przeciwników. Jest to bardzo pomocne zwłaszcza podczas walki z bossami. Na późniejszych poziomach możemy znaleźć nawet snajperkę. Oczywiście te wszystkie udogodnienia nie są nam dawane na stałe. Każda z dopałek jest dla nas dostępna przez około 30 sekund, po czym znika i trzeba jej szukać od nowa. Grafika również nie zachwyca. Brak tu większej dbałości o szczegóły tła czy atakujących nas przeciwników. Wszystko jest raczej pikselowo uproszczone i nastawione na tempo i akcję, która w tej grze jest zawrotna.

Sprawny gracz ukończy ten tytuł w jakieś 25 minut. Nie jest to dużo, ale jak na grę na automatach nie jest to też strasznie mało. Zwłaszcza że poziom trudności do najłatwiejszych nie należy. RoboCop był dla mnie tytułem jednokrotnego użytku. Po ukończeniu tej historii nie miałem ochoty przechodzić jej ponownie. Nie oczarowała mnie jak inne podobne tytuły oparte na filmowych franczyzach. Może też dlatego, że jest to tytuł tylko dla jednego gracza, co też mocno ogranicza zabawę. ■ **David Muszyński**



TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

Info o grze

- 1991
- Midway

Poziom trudności:
ŚREDNI

Pierwszą styczność z tym automatem miałem w obwoźnym salonie gier – brzmi dumnie, ale było to nic innego jak stary, zgruzowany autobus, wypchany po brzegi grami, prowadzony przez samego właściciela, gburowatego pana w swetrze, który palił tony papierosów. Taki autobus jeździł od miasta do miasta, po małych miejscowościach, gdzie nie było żadnych atrakcji dla młodzieży, i dostarczał nam zastrzyk adrenaliny w zamian za żetony. Niektóre automaty były oryginalne, niektóre nie, na początku lat 90. nikomu to nie robiło różnicy, ponieważ nikt nie przestrzegał praw autorskich, stąd na przykład pirackie gry można było luźno kupić w sklepach wielobranżowych.

Mając doświadczenie z ZX Spectrum i Atari, doznałem szoku, gdy zobaczyłem automat z Terminatorem 2 – dwoma czarnymi, przymocowanymi na stałe do obudowy pistoletami maszynowymi, które trzęsły się przy strzelaniu, a na ekranie fotorealistyczną, digitalizowaną grafikę i mowę, idealną płynność, oryginalne wizerunki aktorów, milion efektów naraz, strzałów, wybuchów, dziesiątki wrogów – chodzących, latających. Pamiętam, że ten automat stał bok w bok z flipperem Terminator 2, który robił równie wielkie wrażenie, i wrzuciłem w obie te maszynki chyba całą kasę z komunii (chyba, bo tak jak każdy z nas nie wiem, co stało się z moją kasą z komunii).

Hasta la vista, baby

Scenariusz gry bazuje dość luźno na fabule filmu, bo nie przechodzimy po kolei każdej sceny znanej z wielkiego ekranu. Gra składa się z siedmiu misji, pierwsze cztery dzieją się w roku 2029, ostatnie trzy są powrotem do czasów dzieciństwa Johna Connora w latach 90. Do naszej dyspozycji mamy jedną lub dwie sztuki T-800 (dla jednego lub dwóch graczy), naprawione i przeprogramowane przez ruch oporu, żeby walczyły po ich stronie. Główną bronią do rozprawiania się z wrogami jest karabin maszynowy – mamy nieograniczoną amunicję, jednak jeśli przeginamy z zabawą spustem przez dłuższy czas, broń przegrzewa się i znacznie spada jej szybkostrzelność. Dodatkowo nasz karabin ma przycisk z boku, który pozwala korzystać ze śmiercionośnych fajerwerków w postaci rakiet w misjach w roku 2090, oraz z shotguna w misjach, w których zostaliśmy przeniesieni w czasie w przeszłość. Regenerację zdrowia czy inne bonusy znajdziemy, strzelając w skrzynki, które pojawiają się od czasu do czasu w dolnej części ekranu. Ogólnie sprawa jest prosta – strzelamy prawie do wszystkiego, co się rusza (oprócz naszych ziomali z ruchu oporu, którzy od czasu do czasu nas wspierają w boju). Na końcu każdej misji czeka nas boss, którego musimy pokonać, żeby posunąć się do przodu. Nie ma tu żadnej skomplikowanej filozofii, ale jest naprawdę dużo akcji i satysfakcji z unicestwiania kolejnych wrogów, których są dosłownie setki, jeśli nie tysiące.

Jeśli kiedykolwiek spotkasz na swojej drodze oryginalny arcade cabinet T2: Arcade Game, koniecznie wrzuć chociaż jeden żeton, żeby poczuć ten retroklimat, który moim zdaniem do dziś, po 32 latach, dostarcza naprawdę dużo emocji, dowozi wszystko, co powinien, i nie robi niczego na skróty. Spróbuj również portów na konsole czy komputery, jednak pamiętaj, że bez odpowiedniego pistoletu gra traci, bo nie sposób precyzyjnie celować padem, szczególnie przy tak wielu wrogach wyskakujących z każdej strony jak w T2. Podsumowując, Terminator 2: The Arcade Game to mój ulubiony celowniczek ze wszystkich. Serdecznie polecam, szczególnie w pakiecie z filmami – najpierw filmy, potem gra – nie da się nie zakochać. ■ **RX Produkcja**

I'll be back (insert coin).

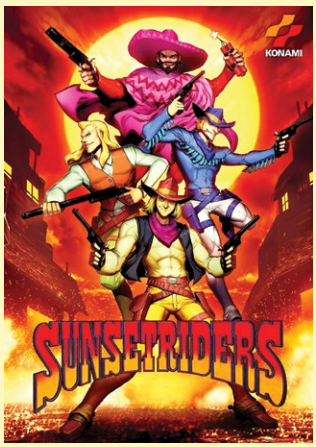
W 2021 r. firma Arcade1Up ogłosiła wydanie repliki oryginalnego T2: The Arcade Game, w trochę mniejszej formie (3/4 rozmiaru oryginału). Gramy w dokładnie tę samą grę, co pierwsze wydanie z 1991 r., dodatkowo wpada nam bonus w postaci filmu dokumentalnego o procesie powstawania tytułu. Pistolety nie są już przymocowane na stałe, ale są na kablach, możemy je odczepić od obudowy, do tego są kolorowe – jaskrawy czerwony i jaskrawy niebieski. Przez nowe przepisy bezpieczeństwa już od dawna pistolety gamingowe nie mogą przypominać prawdziwej broni (a szkoda).

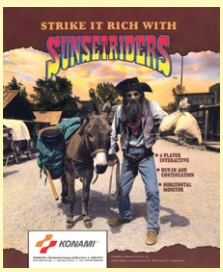
SUNSETRIDERS

Info o grze

- 1991
- Konami

Poziom trudności:
ŚREDNI





Na Dzikim Zachodzie i w salonie gier najlepiej radzili sobie tylko najszybsi rewolwerowcy. Wiedzieli o tym wszyscy, którzy grali w strzelanki, a w tamtych czasach Konami było automatowym mistrzem wszystkich podgatunków shooterów. Po wielkim sukcesie Żółwi Ninja wszyscy oczekiwali kolejnego hitu. Tak oto do miasta wjechało czterech kowbojów z Sunset Riders.

Czterech wspaniałych

Steve, Billy, Bob i Cormano – oto imiona naszych bohaterów, którzy postanowili oczyścić Dziki Zachód z najgorszych szumowin. Sunset Riders było wariacją na temat Contry, zastępując komandosów, maszyny i kosmitów postaciami znanymi z filmów i książek o Dzikim Zachodzie. Gameplay? Był klasyczny, większość etapów była strzelanką „idziemy w prawo", przeplataną dwoma levelami na koniach, a do całości dorzucono bonusowe etapy. Sunset Riders wyróżniał się świetną grafiką i fenomenalnym, wzorowanym na westernach soundtrackiem, ale prawdziwym strzałem w dziesiątkę była świetna mechanika zabawy.

W salonach dostępne były wersje automatu dla dwóch lub czterech graczy. Dwóch bohaterów posługiwało się rewolwerami, a pozostały duet miał różnie sprawdzające się w walce strzelby. Tytuł umożliwiał strzelanie w każdym z czterech kierunków oraz po skosie. W trakcie pokonywania levelu mogliśmy upgrade'ować naszą spluwę. Brzmi jak kolejna strzelanka, ale znawcy tematu od razu widzieli, że Sunset Riders wyróżniał się na każdym kroku.

„Bury me with my money"

Już pierwsza plansza, na której za garść dolarów mieliśmy załatwić niejakiego Simona Greedwella, ociekała genialnym klimatem – od świetnie narysowanego westernowego miasteczka, przez fajnych przeciwników, na zabawnych wstawkach takich jak strzał w pysk po wejściu na widły czy skakanie po rozpędzonym bydle kończąc. Gra nie traktowała siebie w pełni poważnie, widać było, że twórcy czuli się doskonale w tym, co robią – a co za tym idzie, równie dobrze bawił się sam gracz. Pierwszy level to fenomenalna wizytówka Sunset Riders, a tekst pokonanego Greedwella, „Bury me with my money", ma od lat status kultowego.

Dalej było tylko lepiej: pościg konno, strzelanina w saloonie i tancerki kankana, kryjówka bandytów czy obozowisko Indian. Nie zabrakło kolejnych bossów, za których dostawaliśmy coraz więcej pieniędzy (pełniły one rolę high-score, nie dało się za nie nic kupić). W plejadzie gwiazd do przyprowadzenia „żywych lub martwych" (bardziej ta druga opcja) pojawili się m.in.: kowboj na opancerzonym koniu, zwariowani bliźniacy, indiański wódz, meksykański herszt i finałowy boss w garniaku. Każdy bardzo charakterystyczny, wymagający osobnej strategii, aby go pokonać.

Dlaczego Sunset Riders nigdy nie doczekało się sequela?

Dyrektor Sunset Riders, Hideyuki Tsujimoto, dwa lata później dał nam Mystic Warriors, tytuł mający wiele wspólnego z przygodami kowbojów (których zastąpiono ninjami) pod kątem grafiki i mechaniki. Niestety w tamtym okresie na automatach królowały bijatyki 1 na 1, zatem duchowy sequel Sunset Riders przepadł. Rok wcześniej Konami zrobiło całkiem udany shooter w stylu Sunset Riders o tytule Wild West C.O.W. Boys of Moo Mesa na podstawie mało znanego serialu dla dzieci o kowbojach-krowach, ale to „nie było to".

Za każdym razem, kiedy wracam do wspomnień związanych z automatami, w podświadomości odpala mi się Sunset Riders, przechodzenie gry „na kilku żetonach" Cormano i ten charakterystyczny (sample muzyczne!) soundtrack Konami. Na szczęście kultowy hit zalicza się do tego grona tytułów, które właściwie się nie zestarzały, głównie za sprawą doskonałej mechaniki zabawy i wspomnianej już atmosfery. Jeśli zrobiliście się nostalgiczni, to wiedzcie, że jest kilka sposobów, aby legalnie zagrać w Sunset Riders – nie ma zatem na co czekać. A ja mówię „Adios!" i odjeżdżam w kierunku zachodzącego słońca. ■ **Dżujo**

AFTER BURNER

Info o grze

- 1987
- Sega

Poziom trudności:
WYSOKI

Jak wiecie, Sega zawsze była królową automatów do gier. Nie było chyba na świecie przybytku, w którym nie znalazłoby się przynajmniej kilka maszyn od Niebieskich. Sama nazwa firmy, będąca skrótem od Service Games, nawiązywała właśnie do maszyn wrzutowych, które przedsiębiorstwo importowało z USA do Japonii i tam dystrybuowało i serwisowało.

Kiedy więc słynny Yu Suzuki zabrał się za tworzenie After Burnera, on i firma mieli już sporo sukcesów na koncie. Tym razem więc Sega pozwoliła sobie zastosować rewolucyjne podejście, mianowicie dała zespołowi wolną rękę i niezbędne środki, by ci stworzyli coś, co przebije wszystkie dotychczasowe produkcje firmy. Ekipa pracująca nad After Burnerem otrzymała tak dużo swobody, że jej członkowie mogli pracować nad grą, kiedy chcieli i gdzie chcieli. Mogli też testować każdy swój pomysł, co już wtedy, a mówimy o końcu 1986 r., było pewną nonszalancją i Suzuki sam przyznał, że nie było to podejście specjalnie efektywne. O ironio, ile rodzimych spółek kultywujących obecnie takie podejście, owocowe czwartki, nienormowany czas pracy, zjeżdżalnie w biurach, wege-srege szamę, ma olbrzymie problemy finansowe. Ciekawe czemu? Trzeba było słuchać Yu Suzukiego.

Wizjoner Suzuki

Oczywiście stworzenie czegoś, co skopie wszystkim zady i zrzuci ludziom kopary do podłogi, było olbrzymim wyzwaniem, szczególnie że Sedze zależało na czasie. Suzuki jednak był już doświadczonym i pomysłowym twórcą, wiedział więc, że najprościej i najszybciej będzie oprzeć się na technologii wyświetlania sprite'ów, która sprawdziła się doskonale w tak kultowych produkcjach jak Hang-On czy OutRun. Odpowiednie skalowanie grafiki pozwalało osiągać złudzenie 3D, ale w After Burnerze twórcy wskoczyli na znacznie wyższy poziom. Początkowo gra miała być zainspirowana steampunkowym anime „Laputa: Castle in the Sky", ale po obejrzeniu filmu „Top Gun" Suzuki już wiedział, na jakiego konia postawić – tym bardziej że gra miała trafić do globalnego odbiorcy. A „Top Gun", wiadomo, po dziś dzień robi wrażenie, jeśli chodzi o sceny walk lotniczych, i twórcom zależało na osiągnięciu podobnego efektu za pomocą pikseli wypluwanych na ekran w środowisku 2D.

Stąd też obróbka sprite'ów musiała tutaj zostać dopieszczona do perfekcji. Dzięki licznym optymalizacjom nie tylko można było ich upchać znacznie więcej na ekranie niż w poprzednich produkcjach, ale programistom udało się także wykminić, jak je efektywnie obracać i osiągać widowiskowy efekt dymu pozostawianego przez pociski rakietowe. Podobnie jak w „Top Gun" lataliśmy myśliwcem F-14 Tomcat, co oznaczało olbrzymią zwrotność, ale i prędkość. Sprite'y musiały być więc odświeżane na ekranie błyskawicznie, a ich liczba powalała, dzięki czemu After Burner potrafił stworzyć złudzenie grafiki trójwymiarowej i wyglądał po prostu kozacko! Zasługa w tym również atrakcyjnych lokacji osadzonych w różnych porach dnia. Lot nad lasem przy zachodzie słońca, ślizganie się nad morzem przy błękitnym niebie czy zimowe klimaty rodem z Syberii. Szkoda, że nie było czasu, by to wszystko podziwiać, bo...

Mało która dwuwymiarowa gra tak dobrze potrafiła oddać efekt głębi.

...sama rozgrywka była prosta, ale niezmiernie dynamiczna. Za pomocą drążka sterowaliśmy naszym myśliwcem we wszystkich kierunkach, mogliśmy go obracać i jeśli chodzi o ruch, to w zasadzie tyle. Do tego działko, ograniczona liczba pocisków, tankowanie w locie, 18 krótkich poziomów i nic więcej nie było trzeba. A wiecie czemu? Bo w prostocie siła, gra zapierdzielała jak zając postrzelony w dupę, ani na chwilę nie dając odsapnąć. Do tego stopnia, że czasem ciężko było się połapać, co się dzieje na ekranie, chmary przeciwników pojawiały się w ułamku sekundy, gracz musiał reagować natychmiastowo, a że sterowanie do najprostszych nie należało, to choć grę można było teoretycznie przejść w 16 minut, to w praktyce trzeba było nakarmić maszynę kilkoma garściami żetonów. ■ **Ural**

SPACE HARRIER

Info o grze

- 1985
- Sega

Poziom trudności:
ŚREDNI

Sega dała graczom wiele legendarnych automatów, a jedną z najważniejszych gier drugiej połowy lat 80. w salonach był Space Harrier, który rozpoczął podgatunek strzelanek „po sznurku" z widokiem z tyłu, będąc inspiracją dla takich hitów jak Star Fox czy Panzer Dragoon.

„Welcome to the Fantasy Zone"

Początkowo dział badań rynkowych Segi nie chciał pozwolić Yu Suzukiemu, legendzie automatów Segi, na zrobienie strzelanki 3D (tak wtedy określano Space Harriera), bo takie gry nie odnosiły sukcesów. „Dlaczego" – zapytał Suzuki? „Bo cel jest zbyt mały" – odpowiedziano mu. Mistrz zatem zadbał o to, aby strzał zawsze dotarł do celu. Wystarczyło, aby gracz znajdował się wystarczająco blisko. Takie anegdoty (to historia pochodząca z wywiadu w serwisie 1UP) doskonale pokazują, jakim artystą designu był Suzuki i co potrafiła wyczarować wtedy Sega. A potrafiła wiele.

Wraz z Hang-on Space Harrier był jednym z pierwszych automatów wykorzystujących technologię Super Scaler, doskonale sprawdzającą się przy symulacji „ruchomego" świata technologią pseudo-3D. W pierwotnym założeniu (stworzonym przez kogoś innego niż Suzuki) Space Harrier miał traktować o wojskowych myśliwcach, ale Sega zorientowała się, że ich sprzęt nie pociągnie „realistycznej" gry (na reaktywację tego pomysłu przyszedł czas wraz z After Burnerem). Projekt przejął Suzuki, zmieniając myśliwiec na gościa (nazywanego Harrier) latającego z działkiem, a naszą militarną rzeczywistość zastępując światem fantazji, mocno inspirowanym „Niekończącą się opowieścią" i anime. Taka inspiracja tłumaczy wiele z tego, co widzimy na ekranie – od jednookich mamutów, przez roboty bojowe, na chińskich smokach i wielkich kamiennych twarzach kończąc. To był niezły trip, zatem nic dziwnego, że gracza witano hasłem „Welcome to the Fantasy Zone. Get ready!", aby chwilę później dać mu się ponieść świetnemu gameplayowi, barwnej oprawie graficznej i fenomenalnej muzyce Hiroshiego Kawaguchiego.

Błękitne niebo Segi

Pod tym wszystkim kryła się jednak bardzo udana gra – inaczej Space Harrier nie odniósłby sukcesu. Suzukiemu rzeczywiście udało się złapać równowagę pomiędzy typowym shooterem 2D (przeciwnicy atakują nas w zdefiniowanych formacjach, na końcu etapu mamy bossa), z elementami proto-3D (płaszczyzna, na której się poruszamy, konieczność unikania niektórych elementów na trasie lotu, generalne poczucie, że to nie jest zwykła gra 2D). Obawy działu badań rynkowych nie były zatem słuszne – Yu pokazał, że gracze są gotowi na kolejny etap w rozwoju gier. Za gigantycznym sukcesem automatu – podobnie jak w przypadku Hang-on – stał..., no cóż, sam projekt automatu. A właściwie trzy projekty. Najprostszy był typowym automatem z gałką i przyciskami. Potem mieliśmy automat, w którym gracz siadał i miał przed sobą drążek niczym w myśliwcu. Natomiast najbardziej wypasiony automat wyposażono w hydraulikę. Suzuki wierzył w swój pomysł tak bardzo, a także w swoje szalone projekty automatów, że był gotów oddać honorarium, gdyby gra nie okazała się sukcesem. Obyło się bez takich drastycznych kroków.

Space Harrier dzisiaj to wyzwanie 18 leveli (plus dwa bonusowe, w których lecimy na stworzeniu przypominającym Falkora z „Niekończącej się opowieści). Jeśli uda się nam wyczuć mechanikę strzelania i będziemy mieli wystarczający refleks, zaliczenie tej przygody nadal będzie wyzwaniem, ale w pełni do ogarnięcia. Można narzekać na niektóre, bardzo abstrakcyjne etapy i przeciwników, Suzuki ewidentnie eksperymentował i kombinował, jak mógł, ale z drugiej strony to dodaje całości pewnej magii. Magii tak charakterystycznej dla Segi tamtych lat, kiedy gracz odpalał automat, od razu stając się częścią tego kolorowego i fantastycznie brzmiącego świata, gdzie niebo jest zawsze błękitne. Ten ostatni element był charakterystyczny nie tylko dla Space Harriera, ale również OutRuna oraz kolejnych automatowych hitów Segi z lat 90. ■ **Dżujo**

20 ULICZNYCH KOZAKÓW

Chodzone bijatyki, brawlery czy beat'em upy – to gatunek najczęściej kojarzony z automatami arcade. Chyba każdy z nas liznął choć jeden tytuł tego rodzaju w swojej karierze gracza. Złota era gier z cyklu „idziesz w prawo i walisz po mordzie" miała miejsce na przełomie lat 80. i 90., a największy prym wiodły produkcje Konami i Capcomu. Postanowiliśmy wyłonić dwudziestkę największych kozaków i uargumentować, dlaczego na to miano zasługiwali.

20. Zero Team | 1993 | Seibu Kaihatsu

W dawnych czasach w przydrożnym przybytku z grami automat z Zero Team okupowaliśmy z kolegami praktycznie non stop! W końcu to była gra na co-opa! Pamiętam, że nikt nie chciał grać „babą" ani „koksem", tylko ninjasami. Hah! Bohaterowie w tym tytule byli bardzo ładnie narysowani i ogólnie oprawa graficzna robiła wrażenie – bardzo schludne, kolorowe pixel arty! Muzyczka też dawała radę! A sama gra była po prostu beat'em upem – zakres ruchów był raczej standardowy: skok, cios, cios w skoku i „specjal", który każdorazowo drenował życie. Standard, ale za to wykonany perfekcyjnie. Zróżnicowane levele bawiły oko (bardzo dużo assetów i interaktywnego terenu!), a dokokszeni bossowie (nieraz dwóch naraz!) dawali w kark graczom, jak i ich portfelom. Mapy były bardzo ładne, a przeciwnicy zostawiali bonusy do podniesienia oraz różnorakie bronie. A taki boss po śmierci potrafił zostawić całą gamę skarbów, którą trzeba było megaszybko zebrać, bo po paru sekundach uruchamiał się następny level!! Fajna minimechanika, ale nie wiem, czy zrobiona specjalnie, czy po prostu „tak wyszło". Po latach Zero Team wyszło także na PS Store oraz na innych sklepach z grami – polecam nawet i dziś sobie zagrać i to najlepiej grać w jakimś „teamie". **[Cypher]**

19. Battletoads Arcade | 1994 | Rare

Kontynuacja kultowych (dla niektórych) Battletoads z Pegasusa/NES-a zaprojektowana jako chodzona bijatyka na automaty dla trzech graczy (powracają znani z ośmiobitowego oryginału Rash, Pimple i Zitz). Rare projektując grę, postanowiło pójść trochę bardziej po bandzie, pozwalając sobie na więcej przemocy (można nawet przeciąć przeciwnika na pół), przy okazji dorzucając odpowiednią dawkę czarnego humoru. Pomimo takich zmian gra nadal miała wiele wspólnego z konsolowym oryginałem – niektóre etapy bardziej przypominały Shinobi czy Stridera (platformer z elementami walki), w innym miejscu latališmy na jetpacku, a ostatni level był tak naprawdę strzelanką. Taka mieszanka mogła nie spodobać się purystom chodzonych bijatyk, ale brytyjscy twórcy ewidentnie chcieli dać graczom coś bardziej innowacyjnego niż tylko kopiowanie pomysłów Japończyków. Plus, rzeczywiście, w ten sposób oddano hołd poprzednikowi, który był mieszanką różnych gatunków gier. Battletoads Arcade bardziej stawiało na efektowną akcję, przyciągając graczy komiksową grafiką niż głębszym systemem walki. Z mechaniki naparzania najbardziej w pamięci zapadały „finishery" ropuch, kiedy ich łapy zamieniały się w wielki młot lub piłę tarczową. Tytuł nigdy nie stał się tak dużym hitem jak inne opisywane na liście gry, ale ma swoją, niedużą, grupę fanów, podobnie jak pierwsza odsłona z konsoli Nintendo. **[Dżujo]**

18. Hook | 1991 | Irem

W 1991 r. do kin trafiło najnowsze dzieło Stevena Spielberga zatytułowane „Hook" z kapitalnym Robinem Williamsem w roli wyrośniętego Piotrusia Pana. By spieniężyć ten sukces na automatach, pojawiła się gra pod tym samym tytułem, co oczywiście było naturalnym ruchem w tamtych czasach. Punkt wyjścia do historii był ten sam, co w filmie. Kapitan Hook porwał dzieci Piotrusia Pana, zmuszając go do powrotu do Nibylandii. I w sumie na tym podobieństwa się kończą. Gracz do wyboru ma oczywiście głównego bohatera w charakterystycznym zielonym stroju, jak i jednego z czterech Zagubionych Chłopców: Rufio, Ace'a, Pocketsa i Thudbutta. Mają oni przemierzyć egzotyczne zakątki Nibylandii, gdzie przedzierając się przez hordy piratów, muszą uratować jeńców. Każda z postaci miała swoją unikalną broń, wygląd i oczywiście styl walki, którego ukoronowaniem był cios specjalny. Dzięki temu wszystkiemu tytuł nie był monotonny, a gracz mógł sobie dobrać takiego bohatera jaki mu odpowiada. Największą siłą tego tytułu była możliwość prowadzenia rozgrywki przez czterech graczy jednocześnie. Z uwagi na wysoki poziom trudności oraz dużą różnorodność przeciw-

ników pomoc drużyny była wręcz niezbędna. Tytuł swoim wyglądem i charakterem mocno odbiegał od filmowego pierwowzoru, co akurat w tym przypadku chyba nikomu nie przeszkadzało. **[David Muszyński]**

17. Undercover Cops | 1992 | Irem

Wejście Irem, ojców Kung-Fu Master (według niektórych pierwsza chodzona klepanka), do świata beat'em upów. Gracza witał tutaj klimat rodem z anime – Nowy Jork, rok 2043, miasto opanowane przez gangi, cyborgów i mutantów. Do akcji wkracza trzech fighterów (karateka, futbolista i twarda laska), każdy z trochę innym zestawem skillów. Już pierwszy etap pokazywał, że twórcy (część z nich pracowała potem nad Metal Slugiem) wiedzą, co to pixel art – NYC w ich wizji był brudnym i zarazem hipnotyzującym miejscem. Kto grał w Undercover Cops, ten zapewne pamięta pierwszego bossa, cyborga wyglądającego jak Terminator, którego można było pokonać w tradycyjny sposób lub wrzucając go do zgniatarki śmieci (gracz też mógł zginąć, będąc zmiażdżonym). Szkoda, że późniejsze levele nie oferowały takich patentów, chociaż mogliśmy np. wyrzucić wroga (lub samemu wylecieć) przez otwarte drzwi latającego pojazdu. Przeciwnicy mieli świetny design, godzien dobrej mangi, uwagę szczególnie zwracali zawodnicy z czymś na kształt cyberwszczepów. Co ciekawe, wersja japońska i międzynarodowa różniły się pod kilkoma względami (na korzyść japońskiego oryginału) – bohaterowie mieli zmieniony zestaw ciosów (np. więcej ataków z powietrza), a przeciwnicy atakowali nas nożami i rozbitymi butelkami (w wersji międzynarodowej zamienionymi na kije i deski). Gra nadal trzyma klimat – nie ma to jak wyciągnąć z ziemi długi, stalowy dźwigar lub betonowy słup i walić nimi kolejnych przeciwników po cybernetycznym pysku. **[Dżujo]**

16. Spikeout | 1998 | Sega

Gra, która miała wprowadzić chodzone bijatyki do świata 3D, chociaż technicznie rzecz biorąc, tego cudu dokonał wcześniej udany Die Hard Arcade. Spikeout obiecywał jednak wiele więcej, ale z ambitnych planów Toshihiro Nagoshiego (jednego z legendarnych designerów AM2, potem ojca serii Yakuza) zrealizowano tylko część, jak chociażby patent umożliwiający połączenie czterech automatów, gdzie każdy gracz miał własną przestrzeń (automat). To musiało być kosztowne dla właścicieli salonów, szczególnie że Spikeout hulał na płycie Model 3. Czy próba przeniesienia beat'em upów do full 3D się udała? Autorzy robili, co mogli (mapa w prawym rogu, strzałki), aby ułatwić nawigację po niewielkich planszach – ten element gry (bieganie z miejsca na miejsce) zestarzał się chyba najgorzej. Natomiast sam system walki, co nie jest niespodzianką, skoro odpowiadał za niego Nagoshi, nadal stoi na wysokim poziomie. Zresztą robił kolosalne wrażenie już w 1998 r. W Polsce mogliśmy pomarzyć o sprawdzeniu automatu Segi w okolicach jej premiery, a ponieważ gra nie trafiła na Dreamcasta czy PS2, tytuł przeszedł obok masowego odbiorcy w naszym kraju. Szkoda, bo ktokolwiek zagrał w Spikeout w odpowiednim momencie, był pod wrażeniem skali projektu, oprawy 3D i systemu walki „jak w Virtua Fighterze" (uproszczenie). Jeśli na naszą listę miało trafić jakieś chodzone mordobicie 3D, to mógł być to tylko Spikeout. **[Dżujo]**

15. The Simpsons | 1991 | Konami

Jeden z najbardziej obleganych automatów w każdym salonie. Jeszcze wtedy mało kto wiedział, kim jest ta żółta rodzinka, ale gra od Konami z nimi robiła furorę. Historia była dość kuriozalna. Otóż Smithers napadł na jubilera i podczas ucieczki zderzył się z rodziną Simpsonów. W wyniku tego Maggie przyssała się do dużego diamentu. Nie zastanawiając się długo, rabuś chwycił niemowlaka i z nim uciekł. Rodzina rusza za nim w pogoń ulicami Springfield, a powstrzymać ich próbuje jakiś gang tak samo wyglądających gości w fioletowych garniturach oraz przypadkowi złoczyńcy . Do wyboru mamy jednego z czterech członków rodziny: Homera (w walce używa jedynie swoich pięści), Barta (walczy deskorolką), Lisę (walczy skakanką) i Marge (jej bronią jest odkurzacz). Nowością było to, że postaci potrafiły współpracować, tworząc ciosy specjalne. Razem mogły podnosić też większe przedmioty stojące na ulicach, jak na przykład radiowozy policyjne, i wykorzystywać je jako broń. Dobór bossów był różnorodny i bardzo ciekawy. Zresztą tyczy się to także zwykłych przeciwników napotykanych na poszczególnych poziomach. Nigdy nie miało się poczucia, że są to różne warianty tej samej postaci. Do tego po zakończeniu niektórych poziomów pojawiały się małe gry sprawnościowe jak choćby dmuchanie balonów na czas. **[David Muszyński]**

14. X-Men | 1992 | Konami

Magneto znów zagraża rasie ludzkiej. Razem ze służącym mu Braterstwem oraz liczną armią przejętych Sentineli atakuje miasta i tylko drużyna Profesora X może go powstrzymać. Skład złożony z Wolverine'a, Colossusa, Cyclopsa, Storm, Nightcrawlera i Dazzler staje więc do walki ze złymi mutantami. Był to bardzo dziwny dobór postaci nawet jak na tamte czasy. Pomimo wielu grywalnych bohaterów i ich różnego wyglądu wszyscy mają ten sam styl walki, co mocno rozczarowywało. Różnica polegała jedynie na ciosach specjalnych, z których możemy skorzystać, gdy zdobędziemy odpowiednią liczbę punktów. Tradycyjnie na końcu każdego poziomu znajduje się jakiś przedstawiciel Braterstwa, którego trzeba pokonać. Rozpoczynamy od potyczki z Pyro, następnie pojawiają się takie znane z komiksu indywidua jak Bloob czy Emma Frost. Oczywiście finałowa walka to nasze starcie z wszechmocnym Magneto. X-Meni na automatach nigdy nie byli tytułem, który mocno przyciągałby graczy. Wizualnie gra była bardzo uboga w porównaniu do innych produkcji Marvela dostępnych w salonach. **[David Muszyński]**

13. Asterix | 1992 | Konami

Asterix będący adaptacją kultowego, francuskiego komiksu sprawia wrażenie animowanego filmu, a wrażenie to potęgują niesamowite animacje – każdy ruch i cios wygląda, jakby został żywcem wycięty z kreskówki. Możemy wcielić się w Asteriksa lub Obeliksa, co było spełnieniem marzeń wielu dzieciaków w tamtych czasach, szczególnie w trybie współpracy. Dynamiczny gameplay typu beat'em up pozwala nam stawić czoła rzymskim legionistom, piratom i innym przeciwnikom na różnorodnych poziomach. Postacie miały unikalne umiejętności – Asteriks był szybki i zwinny, podczas gdy Obeliks dysponował ogromną siłą. Mechanika gry była prosta, oferując zróżnicowany wachlarz ruchów przy użyciu tylko dwóch przycisków. Gracze mieli dostęp do różnorodnych przedmiotów, takich jak beczki czy wywar Panoramiksa, który na chwilę zwiększał siłę bohaterów. Asterix nie doczekał się nigdy konwersji na domowe konsole, pozostawał więc popularną grą w salonach arcade, co dodawało mu ekskluzywnego charakteru. Ze względu na swoją klasyczną grafikę 2D gra zestarzała się dobrze, co czyni ją idealnym kandydatem do zagrania nawet dziś. Dzięki niezapomnianemu komiksowemu klimatowi i wciągającej rozgrywce Asterix na zawsze zapadł w pamięć graczy lat 90. **[Konrad Mnichowski]**

12. Captain Commando | 1991 | Capcom

Kultowy tytuł, za którym m.in. stoi mistrz Akira „Akiman" Yasuda, artysta-weteran Capcomu. Futurystyczna wersja Metro City (tak, miasto z Final Fight), w którym ekipa niecodziennych czterech superherosów musi pokonać ekipę złego Scumocide'a. Na ulicę wkroczył tytułowy CAPitan COMmando, mumia z kosmosu, ninja i bobas-geniusz kierujący mechem. Bestiariusz Capitana Commando był połączeniem „poważnych" przeciwników (ninja, przestępcy) z mutantami, babeczkami z wielkimi świecami zapłonowymi i szalonych naukowców. Takie combo mogło nie przypaść do gustu wszystkim, ale trudno było zaprzeczyć, że w CC grało się fenomenalnie. Twórcy rozbudowali system z Final Fight, dając bohaterom możliwość biegu (i wykonania efektywnego ataku „z biegu"), a także podniesienia broni palnej, a nawet wskoczenia do bojowych mechów. W trakcie zabawy znalazł się czas na bonusowy etap, w którym ścigaliśmy doktorka czymś na kształt deski surfingowej. Finał zabrał nas do kosmicznej bazy głównego antagonisty. CC był jednym ze stałych bywalców salonów gier w Polsce, esencją tego, co potrafił CP System, i fajną zabawą z konwencją chodzonych bijatyk, parodiując zbyt poważne podejście niektórych gier z tego gatunku. Capcom kontynuował tę konwencję w jeszcze bardziej szalonym i jeszcze piękniejszym graficznie, ale mniej znanym Battle Circuit z 1997 r., ostatniej chodzonej bijatyce 2D geniuszów z tego studia. **[Dżujo]**

11. Knights of the Round | 1991 | Capcom

„Final Fight z mieczami" w świecie legend króla Artura? O tak! Prosty, ale genialny pomysł Capcomu, w połączeniu z możliwościami CP System, dał nam hit polskich salonów. Wspomniany Artur (w sumie to również bohater Ghosts 'n Goblins), Lancelot (szybki, z dużym zasięgiem ataku) i Parsifal (mocny w ataku, ale z niedużym zasięgiem) ruszają na wyprawę, aby w finale pokonać zakutego w złotą zbroję złego króla Garibaldiego. Knights of the Round (KofR) było ciekawą fuzją mechaniki Final Fight z Dynasty Wars. Nie mieliśmy tutaj podnoszenia broni (zamiast tego dało się wskoczyć na konia) ani rzutów. Dostaliśmy natomiast szansę na wykonanie bloku, a potem kontrataku – ta kombinacja była potrzebna do pokonania niektórych z bossów. Kilku „szefów" było naprawdę udanych, jak chociażby wielki mechaniczny golem, samuraj (w średniowiecznej Brytanii?) czy koleś zakuty w zbroję z wielkim młotem. Zwykli przeciwnicy też byli pomysłowi: od typowych siepaczy, przez rycerzy w złowieszczych zbrojach, na błaznach w maskach ze sztyletami kończąc. Wraz z przechodzeniem kolejnych leveli, zbieraniem itemów i pokonywaniem wrogów nasi rycerze dostawali nowe elementy zbroi – jeśli wszystko poszło dobrze, to w pewnym momencie wyglądali jak ekipa pod koniec gry RPG. KofR było (i nadal jest) doskonałym pokazem tego, jak Capcom potrafił modyfikować konwencję chodzonych bijatyk. Niektóre z zastosowanych tutaj patentów przeniesiono potem do dylogii D&D. **[Dżujo]**

10. Teenage Mutant Ninja Turtles (dylogia) | 1989; 1991 | Konami

„Żółwie Ninja" były fenomenem przełomu lat 80. i 90., a obie automatowe bijatyki Konami doskonale wpasowały się w tę modę. TMNT robiło piorunujące wrażenie – oprawa niczym z filmu animowanego, fantastyczna muzyka, no i przede wszystkim czwórka żółwi. Każdy miał inną broń (i różne pole rażenia), prędkość oraz siłę – większość osób i tak wybierała duet Donatello i Leonardo. Kto był w odpowiednim wieku i oglądał „Żółwie" w tym okresie, ten wpadł jak śliwka w kompot. Od pierwszego etapu w płonącym wieżowcu, przez zasuwanie na deskorolkach, na walce ze Shredderem kończąc – ciągle coś się działo. TMNT miało prostą mechanikę, w sam raz dla każdej grupy wiekowej, ale gra nie była łatwa. Konami sukcesywnie podkręcało poziom trudności, aby automat pod koniec rozgrywki połykał tonami żetony zdesperowanych graczy. Sequel, Turtles in Time, dostarczył jeszcze lepszą grafikę i bardziej zróżnicowane poziomy – tym razem gady ninja podróżowały w czasie – od epoki prehistorycznej, przez czasy kowbojów i piratów, na „odległym" 2020 r. kończąc). W pamięci zapadały również patenty w stylu „rzut przeciwnika w ekran, prosto na gracza". Raz jeszcze grało się w to fenomenalnie, jakbyśmy oglądali serial, ale – pod koniec – wdzierała się pewna powtarzalność. Pomimo tego obie części TMNT pozostają kultowe i wraca się do nich

z przyjemnością, szczególnie że teraz nie trzeba już bulić za kolejne żetony. **[Dżujo]**

9. Vendetta | 1991 | Konami

Kontynuacja przeciętnego Crime Fighters, która okazała się bardzo udanym tytułem. Klasyczny scenariusz opierający się na wątkach konkurencyjnych gangów i porwanej dziewczyny dał graczom szansę na wyjście w miasto w czterech graczy, aby skopać uliczną szumowinę. Vendetta oferowała przyjemny, udany system walki. Człowiek czuł, że ciosy rzeczywiście siadają, czasem bardzo dosłownie, bo mogliśmy sprzedać przeciwnikowi strzał w krocze albo dobijać leżącego. Oprócz dodatkowej broni białej (kij baseballowy z kolcami rządził) i broni palnej (strzelba miała fenomenalnego kopa) mogliśmy wyrządzić spore szkody, rzucając beczkę lub worek, a także zrzucając na głowy przeciwników rusztowanie czy żarówki z ulicznych lamp. Takie interaktywne elementy dodawały całości charakteru. Gra zresztą zapadała w pamięci także z innych względów. Jednym z nich były humorystyczne elementy – przeciwnik uderzony kijem leciał na ścianę tylko po to, aby się na niej rozpłaszczyć. Takich akcji było więcej. Innym udanym elementem byli fajni bossowie. Pierwszy znaczący przeciwnik był uzbrojony w piłę tarczową, a walczyliśmy z nim na pędzącej ciężarówce. Vendetta potrafiła być wymagająca – kilka udanych ciosów ze strony oponentów i musieliśmy wrzucać kolejny żeton. A ci fajni bossowie? Na końcu trzeba było pokonać całą ekipę ponownie – Konami zagrało z nami trochę poniżej pasa, ale i tak było warto skończyć „Wendetę". **[Dżujo]**

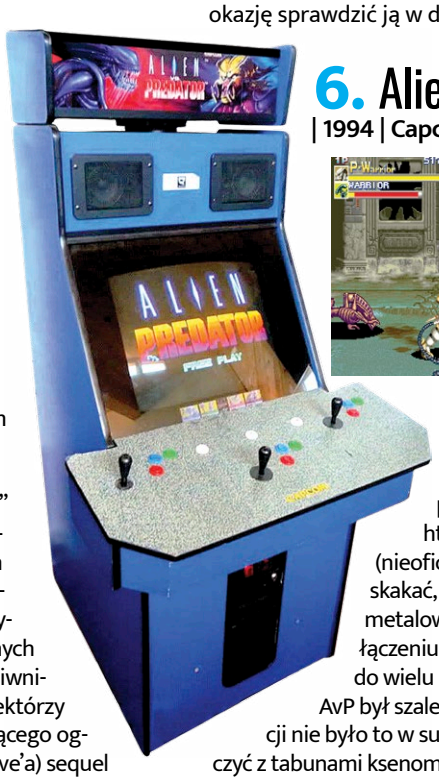
8. Golden Axe (dylogia)

| 1989, 1992 | SEGA

Gra legenda, król polskich salonów gier – dla wielu to najbardziej kultowa chodzona bijatyka. Pierwszy Golden Axe był gigantycznym skokiem jakościowym w porównaniu do tego, w co grało się na początku lat 80. Przygotowany z myślą o System 16 tytuł rzucał gracza do mrocznego, inspirowanego „Conanem" świata, gdzie mogliśmy wybrać jednego z trzech wojowników (barbarzyńca, amazonka i krasnolud – tym ostatnim chcieli grać wszyscy). Oprócz standardowego zestawu ciosów każdy z herosów miał do dyspozycji magię – moc jej ataku zależała od liczby posiadanych waz. Podczas przedzierania się przez kolejnych przeciwników mogliśmy dosiąść jednego z kilku stworów – niektórzy potrafili przejść całą grę, nie schodząc ze smoka ziejącego ogniem. Fascynujące, że prawdziwy (nie ten z Mega Drive'a) sequel tak gigantycznego hitu przeszedł bez większego echa. Owszem, The Revenge of Death Adder (1992) debiutował w świecie, gdzie rządził Street Fighter 2, ale to nadal była świetnie prezentująca się i dobrze zbalansowana propozycja, z nowymi postaciami (powrócił tylko, częściowo, krasnolud Gilius), możliwością wyboru etapów w trakcie zabawy i efektami graficznymi Systemu 32. O ile Golden Axe „trafił na wszystko", o tyle sequel pojawił się tylko, w momencie pisania tego tekstu, na sprzęt Astro City Mini Arcade. Obie gry zasługują na wieczny szacunek, a jedynka sprawiła, że niejeden czytelnik Arcade Extreme pokochał automaty. **[Dżujo]**

7. Warriors of Fate | 1992 | Capcom

Tytuł jest osadzony w historycznych ramach XIV w. podczas chińskiej Epoki Trzech Królestw, co jest odzwierciedlone w imionach bohaterów i lokalizacji akcji. Gra jest kontynuacją produkcji z automatów pod tytułem Dynasty Wars wydanej w 1989 r. Obie pozycje zostały stworzone na podstawie mangi. WoF oferuje pięciu bohaterów do wyboru: dwóch walczących bronią białą, dwóch walczących pięściami oraz... łucznika. Każdy z nich poza superem (atak + skok) ma też unikalny dash attack i finishera, który przy niskiej energii przeciwnika (a nawet bossa) pozwala na ich przepołowienie z nieodłączną czerwoną juchą. Capcom nie zapomniał też o etapach bonusowych polegających na konkursie jedzenia na czas, a także niszczeniu drewnianych posągów (a la beczki ze SFII). Dzieło Capcomu urzekło mnie wachlarzem pięknie rysowanych, ciekawych przeciwników i charyzmatycznych bossów, od których czuć moc, a także krajobrazami generowanymi przez płytę CPS1 napędzającą automat. Warstwa muzyczna to doniosłe nuty filmowe z głębokimi tonami i dźwiękami instrumentów. Capcom wydał ten tytuł na kilku składankach jak Capcom Beat'em Up Bundle, Capcom Arcade Cabinet czy własnym sprzęcie Capcom Home Arcade. Dlatego, jeśli ktoś jakimś cudem nie grał w tę produkcję, to ma okazję sprawdzić ją w domu. **[Victorino_PL]**



6. Alien vs. Predator

| 1994 | Capcom

Potężna licencja i potężny deweloper – to nie mogło się nie udać. Alien vs. Predator, powstający równolegle z komiksem i (niedoszłym) filmem, to jeden z majstersztyków Capcomu. Każdy z czterech bohaterów do wyboru (dwie postacie humanoidalne i dwóch Predatorów) bardzo różnił się od siebie umiejętnościami. Kosmiczni łowcy mieli swoje bronie, panna potrafiła walczyć niczym postać ze Street Fightera (m.in. dobre ataki z powietrza), a grywalna (nieoficjalna) kalka Arnolda S. co prawda nie umiała skakać, ale była najsilniejsza, miała smartguna oraz metalową łapę. Zabawa polegała na umiejętnym połączeniu ataków melee i bronią palną. W porównaniu do wielu innych chodzonych klepanek system walki AvP był szalenie rozbudowany, a przecież przy takiej licencji nie było to w sumie konieczne. Gra, w której mogliśmy walczyć z tabunami ksenomorfów, facehuggerami, kosmicznymi marines, Predatorem i Królową Obcych, sama w sumie była już mistrzostwem. Z połączenia umiejętności japońskich deweloperów z mocą CP System II powstało małe arcydzieło. Od pierwszych potyczek na ulicach zainfekowanej metropolii, przez gniazdo Obcych, starcie w dżungli ze space marines, na walce na pokładzie statku kosmicznego kończąc – AvP zabierała gracza w podróż, której nie zapomniał żaden fan obu marek i beat'em upów. Klasyk, który ze względu na licencyjne problemy trafił wyłącznie na konsolkę Capcom Home Arcade. Szkoda. **[Dżujo]**

5. Dungeons & Dragons (dylogia)

| 1994; 1996 | Capcom

Dylogia D&D: Tower of Doom i D&D: Shadow over Mystara to jeden ze szczytowych osiągnięć Capcomu. Niebywałe połączenie fabularnego systemu RPG z chodzoną bijatyką – coś, co mogło się wyłącznie udać ojcom Final Fight. Czterech bohaterów (sześciu w sequelu), każdy reprezentujący inną klasę, z różnymi umiejętnościami, posiadający mocne i słabe strony, staje przed questem wypełnionym przeciwnikami z annałów „Lochów i smoków". W przypadku tej gry wrażenie robiła nie tylko oprawa graficzna, ale przede wszystkim skala całego przedsięwzięcia. Obie części miały nieliniową rozgrywkę opartą na wyborze zadań, podobnie jak w „prawdziwym" RPG-u. Bohaterowie zdobywali odpowiednik doświadczenia, przedmioty i skarby, za które można było uzupełnić zapasy. Nie obyło się nawet bez sekretnych bossów i ukrytych leveli. Już Tower of Doom było skomplikowaną, jak na beat'em upy, grą, ale Shadow over Mystara poszło jeszcze dalej, z systemem wyboru itemów, rozbudowanymi atakami niczym z późniejszych odsłon Street Fightera i 10 rozbudowanymi etapami. To wychodziło poza standardy typowej chodzonej bijatyki. Taka piękna przygoda mogła odstraszyć „niedzielnych graczy", ale stali bywalcy automatów wiedzieli, że mają do czynienia z czymś, co oferowało konkretny system, gdzie wybieraliśmy pasującego nam bohatera, dobieraliśmy przedmioty i graliśmy, jak chcemy. Automatowe D&D to tytuły, w które dzisiaj gra się równie dobrze jak wtedy. **[Dżujo]**

4. The Punisher

| 1993 | Capcom

Historia Franka Castle'a, który spędzając z rodziną spokojny dzień w parku, przypadkowo staje się świadkiem porachunków mafii. Przestępcy nie chcieli pozostawić żadnych świadków, więc postanowi ich zlikwidować. Problem w tym, że byli nieuważni i Frank jako jedyny przeżył. Teraz jako The Punisher żąda zemsty. W tytuł można było grać samemu, właśnie jako tytułowy Punisher, lub w dwie osoby, wybierając dodatkową postać, mało znanego w tych czasach, Nicka Fury'ego. Grę wyróżniała bardzo dobrze wykonana grafika, różnorodność przeciwników, świetnie dobrani bossowie na końcu każdego poziomu, których doskonale kojarzyło się z komiksów, oraz ogromna liczba przedmiotów, które nie tylko mogliśmy podnieść czy rozwalić, ale także użyć w walce. Do tego dochodził ogromy arsenał broni, z którego mogliśmy skorzystać, jeśli oczywiście udało nam się go odebrać napastnikowi. Nagle się okazało, że nasz bohater może likwidować przeciwników nie tylko gołymi pięściami, ale także bejsbolem, nożem, siekierą, pistoletem, karabinem czy nawet granatem. Dodatkowo pomiędzy niektórymi poziomami pojawiały się krótkie, bonusowe rozgrywki sprawnościowe jak np. strzelanie do spadających beczek na czas. **[David Muszyński]**

3. Violent Storm

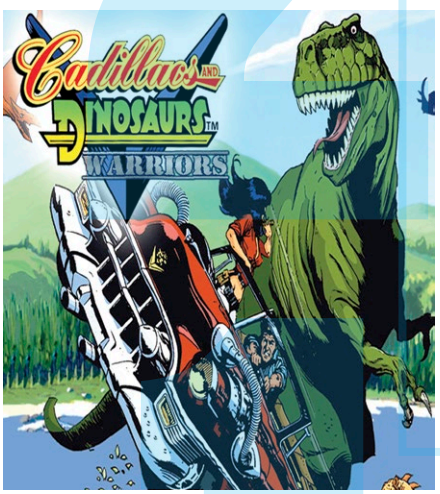
| 1993 | Konami

Ostatnia automatowa tego typu bijatyka 2D Konami – piękne pożegnanie firmy z chodzonymi bijatykami. Bardzo oklepana fabuła o gangu, który porywa dziewczynę, a trzech gości (wyważona postać, szybki, ale słabszy zawodnik i mocny, ale powolny zabijaka) musi ruszyć w drogę, aby ją ratować, była podstawą do czegoś fajnego. Co wyróżniało Violent Storm? System walki i oprawa graficzna. Konami postanowiło zrobić wariację Final Fight, a nie powielać swoje poprzednie tytuły, przez co w VS gra się doskonale, bo całość pozostaje responsywna, a ciosy rzeczywiście „siadają". Wielkie sprite'y i kolorowy świat też robią swoje. Pomimo że akcję VS osadzono po III wojnie światowej, wszystko przypomina tutaj radosny komiks – bohaterowie rozwalają stragany z żarciem, podnoszą małe świnki, które zamieniają się w piłki do amerykańskiego futbolu (LOL!), a drugim bossem jest konduktor z wielkim, elektrycznym kasownikiem (wita nas słowami: „May I see your tickets?"). Dystans do gatunku widać nawet w muzyce, bo w trzecim etapie towarzyszy nam czerstwy kawałek rapowy, a pozostała muzyka to coś na wzór kawałków z wczesnych lat 60. Pomimo że VS może brzmieć trochę niepoważnie, to za jajcarskimi pomysłami kryje się umiejętnie zrobiona chodzona bijatyka. W 1993 r. Konami, podobnie jak Capcom, wiedziało, co robi, a VS jest tego dowodem. Chociaż to Capcom wygrał pojedynek na beat'em upy, Konami zeszło z ringu z honorem. **[Dżujo]**

2. Cadillacs & Dinosaurs

| 1993 | Capcom

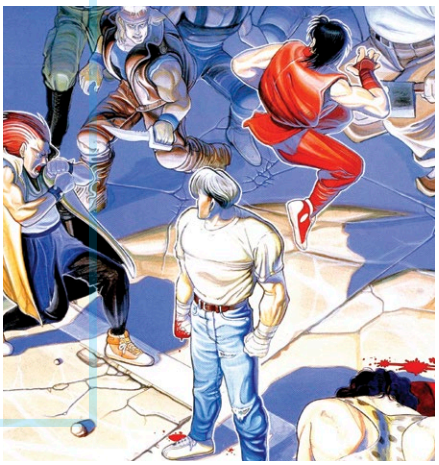
Czy istnieje coś lepszego od ratowania zwierząt czy innych żyjących istotek w grach komputerowych? Zapewne powiecie, że ratowanie lasek? :) Jeden z największych klasyków oparty jest na serialu animowanym i występują w nim tytułowe dinozaury żyjące... wśród ludzi. Nagle pojawia się grupa kłusowników i rozpoczyna polowanie na biedne raptorki, a sielanka dobiega końca. Naszym zadaniem jest odprawić grupę przestępczą i przywrócić ład naszej planecie. Gra ma przepiękną oprawę graficzną jak na tamte czasy i cztery zróżnicowane postaci do wyboru. Swoją przygodę na automacie zawsze rozpoczynałam jako Hannah – piękna i zgrabna brunetka. Lokacje są różnorodne i nie ma się wrażenia, że są powtarzalne. Przywoływanie Cadillaca w trakcie rozgrywki łudząco przypomina bonusowy level z polskiej gry Franko: The Crazy Revenge. Przeciwnicy to w większości ludzie, ale i kilka dinozaurów, które delikatnie mówiąc, zdenerwowały się zaistniałą sytuacją. Wbrew pozorom gra nie jest trudna, no może za wyjątkiem przedostatniego bossa (sporo kasy można było przepuścić na tym etapie). Nikt jednak nie żałował, bo tytuł oferował sporo dobrej zabawy. **[Deseo]**



1. Final Fight

| 1989 | Capcom

Jeśli wrócisz pamięcią do dawnych lat, gdy zagrywałeś się w piękne do dziś tytuły arcade, i zechcesz przypomnieć sobie najlepszą chodzoną mordoklepkę, to mogę się założyć, że jednym z dwóch-trzech tytułów, które przyjdą Ci do głowy, będzie Final Fight. Wydane przez Capcom w 1989 r., jest kwintesencją gatunku. Fantastyczna grafika oraz grywalność przywołują najlepsze wspomnienia z czasów złotej ery gier arcade. Naszym zadaniem jest pomóc w uwolnieniu porwanej przez gang Mad Gear, córki burmistrza Metro City – Haggara. W tym zadaniu oprócz niego do walki staje jeszcze Cody i Guy, a na ich drodze czekają całe tabuny przeciwników, z którymi możemy się bliżej zapoznać na sześciu poziomach, a każdy z nich zakończony jest (a jakże!) bossem. Nie sposób pominąć dwóch dodatkowych minigierek, w których trzeba było „rozklepać" samochód jednemu z opryszków oraz sprawdzić, ile szyb zdołasz rozbić w określonym czasie. To właśnie przy tej grze wielu z nas poznało określenie „siodełko" (ang. Flying Pile Driver), które oznacza odwrócenie przez Haggara przeciwnika w locie i złamanie mu kręgosłupa. Konia z rzędem temu. kto potrafi ukończyć całą na jednym kredycie (Majk: da się!). **[Misiekk]**



Street Fighter II Turbo

Info o grze

- 1994
- CAPCOM

Poziom trudności:
WYSOKI

Street Fighter 2 to gra, która wyznaczyła kierunek, w jakim mają podążać bijatyki 2D. Capcom nadał bieg historii, tworząc absolutny megahit, który doczekał się wielu wersji. Omówimy tę najbardziej kompletną, czyli Super Street Fighter 2 Turbo.

Pionier gatunku

To właśnie gra Capcomu była inspiracją dla ludzi, którzy stworzyli pierwszy Mortal Kombat! I to dopiero był początek tego szaleństwa! SFII to pierwsza bijatyka, która zdefiniowała, jak mają być rozlokowane paski życia wojowników i ile rund mają stoczyć, aby pojedynek zakończył się zwycięstwem. Tak, zwycięstwem, bo to właśnie na tym punkcie oszaleli gracze na całym świecie, rywalizacja, jakiej wcześniej nie było... A przecież to dopiero początek tego, co miał do zaoferowania Street Fighter II.

Projektanci odpowiedzialni za grafikę wspięli się na wyżyny swoich możliwości – tła to realne miejscówki, każda z nich powstała na podstawie prawdziwych fotografii, dzięki czemu areny prezentują się świetnie i wyglądają bardzo realistycznie, dodatkowo zawierają animowane elementy (np. żywo reagująca widownia). Za projekt postaci jest odpowiedzialny profesjonalny rysownik anime Akira Yasuda – to właśnie on dał życie, wszystkim wojownikom. Twarze i ich artworki są przepięknie narysowane. Animacja, która napędza całość, jest bardzo miła dla oka – czuć każdy pojedynczy cios.

Bokser w wersji japońskiej nazywa się Mike Bison. Capcom zrezygnowało z tego z uwagi na możliwy pozew od... Mike'a Tysona.

Here Comes a New Challenger!

Do walki staje 16 wojowników, w tym cztery nowe twarze względem podstawowego SFII. T.Hawk to kawał chłopa. Jego styl walki bazuje na rzutach i pod tym względem bardzo przypomina Zangiefa. Cammy to dobra znajoma Guile'a – mała, zwinna z bardzo mocnymi combosami. Dee Jay – jamajski kickbokser i karateka oraz Fei Long, postać ewidentnie inspirowana Bruce'm Lee. Wszyscy fighterzy mają rzecz jasna ciosy specjalne, combosy, a także Supery i to właśnie one stanowią największe novum w Super Street Fighter 2 Turbo. Jest to specjalny pasek energii umieszczony w dolnym rogu ekranu, który ładujemy sukcesywnymi ruchami podczas walki, a po jego napełnieniu zyskujemy możliwość odpalenia superkombinacji, które zadają spore obrażenia. Rozgrywka dzięki temu nabiera tempa i mamy szanse na odwrócenie losów pojedynku. A te prowadzimy między sobą, a także z „komputerem", gdzie na charakterystycznej mapce świata przemieszczamy się z kraju do kraju samolocikiem. Walki przeplatane są minigierkami, gdzie naszym zadaniem jest zniszczenie samochodu albo paru beczek w wyznaczonym czasie. Na końcu jako nagroda czeka obowiązkowa historyjka w epilogu danego wojownika.

SSFIIT ma dość specyficznie zaprojektowany poziom trudności. Komputerowy przeciwnik jest w stanie wykonać cuda, które przechodzą ludzkie pojęcie! Od natychmiastowych bloków po przerywanie animacji i wyprowadzenie ciosów z niczego. Na dzień dobry opad szczeny gwarantowany. Oczywiście nie tak od razu, bo przez pierwsze trzy-cztery walki daje nam fory i usypia naszą czujność. Tylko po to, aby za chwilę pokazać, na co go stać. Czy dało się to jakoś inaczej rozwiązać? W mojej ocenie tak, ale z drugiej strony to było wyzwanie, które dawało masę satysfakcji, bo sposób był na każdego, nawet na CPU, które oszukiwało w żywe oczy. To właśnie znajdywanie tych sposobów dawało masę frajdy. Otwierałem oczy rano, brałem kasę na żetony i w drogę. Grywalność tego tytułu była przeogromna. Jak nie tryb Arcade i bicie rekordów czasowych, to walka między sobą. Potrafiłem z kumplami przesiedzieć całe dnie i rywalizować. Gdy mieliśmy dość, siadaliśmy do Arcade i wykręcaliśmy najlepsze możliwe wyniki czasowe. Często przy takich próbach udawało się znaleźć jakiś nowy patent na CPU, które do uczciwych nie należało. Zawsze gdy w tamtych latach jechałem na wakacje nad polskie morze, pierwsze, co robiłem, to szukałem lokalnego salonu gier, w którym była maszyna z Ulicznym Wojownikiem. W mojej ocenie Super Street Fighter 2 Turbo to gra kompletna i warta każdej minuty spędzonej w jej świecie, ode mnie otrzymuje maksymalną notę! ■ **Soul**

MORTAL KOMBAT

Info o grze

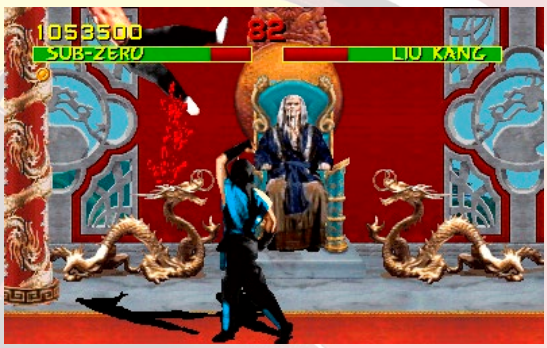
- 1992
- Midway

Poziom trudności:
WYSOKI

Gra zadebiutowała pierwotnie na automatach w sierpniu 1992 r. Na jej popularność znaczący wpływ miała możliwość bezpośredniego obijania mord i zapisania najlepszego wyniku na maszynie. Mortal Kombat wyświetlany był w proporcjach ekranu 4x3, w rozdzielczości 400 na 254 pikseli, a dzięki digitalizacji prawdziwych aktorów wszystkie sprajty zawodników były na tamte czasy megarealistyczne. To, co mnie najbardziej wtedy urzekło, to tajemnicza historia turnieju z wielkim bojem między wojownikami Królestwa Ziemskiego i Zaświatu, a miejscem potyczki była wyspa leżąca pomiędzy dwoma światami. Walczyły nie armie, ale wybrani wojownicy w potajemnym turnieju. Mimo że liczba fighterów była mała, stawka, o jaką walczyli, była ogromna. Od wyniku turnieju zależał bowiem dalszy los Ziemi.

Ponadczasowy system walki

Mortal Kombat wprowadził unikalny system walki, który wyróżniał go na tle innych bijatyk dostępnych w tym czasie. Każda z siedmiu grywalnych postaci zadawała ciosy pięściami i nogami (kierowane nisko i wysoko). Wykonywanie rzutów zadawało spore obrażenia, a dodatkowo przełamywało obronę przeciwnika, ale przede wszystkim Mortal Kombat był jedną z pierwszych gier, która wprowadziła dedykowany przycisk do blokowania ataków, co odróżniało go od innych bijatyk, w których odbywało się to poprzez cofanie postaci. Każdy zawodnik miał zestaw unikalnych, specjalnych ataków, które wymagały kombinacji przycisków do wykonania. Przykładowo tajnym ruchem Scorpiona był harpun aka „sznurowadło", którym przyciągał przeciwnika, z kolei Sub-Zero zamrażał delikwenta. Specjale były objęte tajemnicą, do której nie mieliśmy dostępu z poziomu gry, mogliśmy je za to znaleźć w prasie drukowanej poświęconej grom komputerowym. Analogicznie sytuacja wyglądała z Fatality, czyli najbardziej ikonicznym elementem gry. To tutaj zapoczątkowano krwawe i spektakularne ataki kończące jak łamanie kręgosłupa czy wyrywanie serca, które gracze mogli wykonać na chwiejącym się przeciwniku. Wśród dostępnych trybów



„Podbródkowy" to najbardziej charakterystyczny cios, który zadawał spore obrażenia.

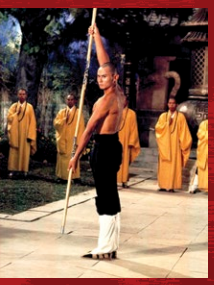
zabawy mogliśmy mierzyć się z drugim graczem albo eliminować kolejnych wrogów, wspinając się na coraz wyższe szczeble wieży, gdzie na szczycie czekał czteroręki Goro oraz mag Shang-Tsung. Co trzy wygrane walki mogliśmy wziąć udział jeszcze w pamiętnej minigierce Test Your Might, w której szturchając kontrolerem, nabijaliśmy pasek mocy, pozwalający rozbijać ręką drewno, stal czy nawet kowadło. To czyniło z Mortala produkcję nie tylko wyjątkową, ale też bardzo wpływową, kształtującą przyszłość gatunku bijatyk. Narzekać można było za to na zbyt wysoki poziom trudności, czego powodem były nieuczciwe praktyki właścicieli salonów, którzy podbijali parametry w automacie, oraz oszukujący komputerowi przeciwnicy, którzy często byli w stanie przewidzieć ruchy gracza. AI mogła korzystać z reakcji frame-perfect, które były niemożliwe do wykonania przez ludzkiego gracza. Jeśli więc myśleliście, że byliście do bani, to spokojna głowa – każdy miał ten sam problem z przejściem gry.

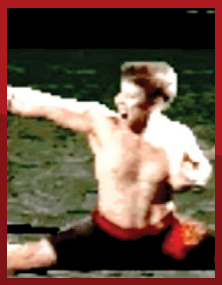
Dzieło Eda Boona i Johna Tobiasa stało się prawdziwym zjawiskiem w świecie gier wideo, zyskując ogromną popularność i lojalną bazę fanów. To nie tylko gra, ale i kulturowy fenomen, który zrewolucjonizował gatunek bijatyk i wyznaczył nowe standardy w grach wideo. Historia jej powstania jest przykładem na to, jak innowacyjność, kreatywność i odwaga w podejmowaniu ryzyka mogą prowadzić do stworzenia czegoś wyjątkowego i trwałego w świecie rozrywki. ■ **Tom Sweedek**

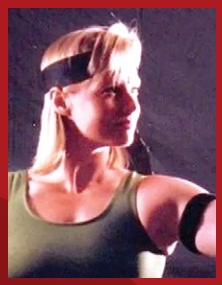
KULISY POWSTANIA SMOCZEGO TURNIEJU

Zamysł powstania bijatyki narodził się pod koniec lat 90. w głowach młodych chłopaków Johna Tobiasa oraz Eda Boona. Boon rozpoczął swoją karierę w przemyśle gier wideo w 1987 r., początkowo programując flippery w dziale pinballowym Williams Entertainment. Przez dwa lata zaprogramował 20 flipperów, zyskując miano Mortal Master (Mistrz Śmiertelników), co było pierwszym symptomem nadejścia w przyszłości Mortal Kombat. Ed zawsze marzył o programowaniu gier wideo i nie musiał długo czekać, aby dołączyć do zespołu programistów w studiu Midway Games. To właśnie tam poznał Johna Tobiasa, który pracował nad automatową wersją Smash TV.

W 1989 r. chłopaki rozmawiali o swoich zainteresowaniach, włączając w to filmy ze sztukami walki. Byli również fanami gry Karate Champ i narzekali na toporność jej zawodników. Z tych rozmów narodził się pomysł stworzenia bijatyki wzorowanej na Street Fighterze, lecz z realistyczną oprawą graficzną, mitologią i nadludzkimi umiejętnościami postaci. Realizacja tego pomysłu rozpoczęła się dopiero w połowie 1991 r., po ogromnym sukcesie Street Fighter II. Ed Boon pełnił rolę głównego programisty, podczas gdy Tobias był głównym projektantem, tworząc fabułę, motywy i scenariusz Mortal Kombat. Odpowiadał również za zaprojektowanie postaci. Mając już cały zarys gry, twórcy musieli znaleźć aktorów sztuk walki, którzy odegrają sceny nakręcone kamerą, by ze wsparciem technologii digitalizacji przenieść ich do komputera. Materiał filmowy z postaciami cyfrowymi w grze został nakręcony osobistą kamerą Tobiasa – Hi-8. Do projektu dołączyli grafik John Vogel oraz Dan Forden, odpowiedzialny za muzykę i dźwięki. Sześć miesięcy od rozpoczęcia prac nad grą nadal nie zdecydowano się na jej tytuł. Pod uwagę były brane takie nazwy jak Kumite, Dragon Attack, Death Blow czy Fatality. Któregoś dnia ktoś zapisał na tablicy w biurze Boona „Kombat", zamieniając literę „C" występującą w tym słowie na „K" – tylko po to, żeby było dziwnie. Steve Ritchie stwierdził wówczas: „Dlaczego nie nazwać tego Mortal Kombat, właśnie pisane przez K?". I od tego momentu został Mortal Kombat. Cały projekt powstawał 10 miesięcy i ukazały się cztery rewizje automatów. W pierwszej grze nie mogli wybrać tej samej postaci podczas pojedynku. Usterkę naprawili dopiero w rewizji drugiej, gdzie dodatkowo dodano animację śmierci Shang Tsunga. W rewizji trzeciej zadebiutował za to Reptile i podniesiono poziom trudności.







Liu Kang

Oryginalne szkice koncepcyjne Johna Tobiasa przedstawiały japońską postać o imieniu Minamoto Yoshitsune. Jednakże ekipa stwierdziła, że nazwa jest za trudna do wymowy. Imię postaci zostało zmienione na Liu Kang jako hołd dla aktora Gordona Liu, znanego z filmu „Komnata Shaolin" z 1978 r. Jego pochodzenie zostało następnie zmienione na chińskie. Pierwotnie postać miała być tradycyjnym mnichem z ogoloną głową i ubraną w tradycyjny strój. Jednak koreański aktor odgrywający rolę Liu Kanga, Ho-Sung Pak, odmówił ogolenia głowy na zero. Spowodowało to, że postać została wzorowana na Brusie Lee i przedstawiana jako mnich-renegat. Tobias podczas jednego z wywiadów wspomniał, że ostatnia transformacja Liu Kanga była inspirowana filmem „Wejście Smoka" z 1973 r.

Scorpion i Sub-Zero

Z notatek Tobiasa dowiadujemy się, że początkowo Scorpion powstał jednocześnie z Sub-Zero. Opisano ich jako „wymianę palet dla dwóch ninja – Hunter & Hunted – myśliwego i zwierzyny", podczas gdy Tobias rozważał także genezę postaci związaną z ucieczką jednej z nich ze swojego klanu lub z historią zemsty. Byli to początkowo bezimienni wojownicy, będący częścią rywalizujących klanów. Ze względu na ograniczenia sprzętowe Ed Boon stworzył z jednej postaci dwie i zmienił im kolory. Scorpion otrzymał żółtą paletę, gdyż symbolizuje ogień w przeciwieństwie do mroźnego, niebieskiego Sub-Zero. Wczesne imię Sub-Zero brzmiało Tundra. Tobias zainspirował się książką „China's Ninja Connection" autorstwa Li Hsinga, która przedstawia dowody na istnienie klanu Lin Kuei i ich wpływ na japońskich ninja.
Stworzono jeszcze trzeciego ninjasa – Reptile'a, który otrzymał pełną osobowość dopiero w MK2. W jedynce był ukrytą, niegrywalną postacią ubraną w zielony strój, którą można było odblokować na arenie The Pit, jeśli wygraliśmy obie rundy bez blokowania, utraty energii i wykonując finalnie Fatality. Posługiwał się on harpunem Scorpiona oraz umiejętnościami zamrażania Sub-Zero. Strój na potrzeby tej postaci był koloru czerwonego i we wczesnych wersjach gry wystąpił błąd polegający na tym, że ninja pozostawał czerwony, co spowodowało powstanie plotki o jeszcze jednym czerwonym ninja. Cała trójka odgrywana była przez Daniela Pesinę.

Raiden

John Tobias szukał inspiracji dla postaci w Mortal Kombat. Pewnego dnia postanowił odwiedzić Muzeum Historii Naturalnej i tam zwrócił uwagę na posąg Raijina. Zdecydował wtedy, że gra potrzebuje japońskiego boga piorunów. Aby nazwa lepiej się przyjęła, zmienił ją na Raiden. Inspiracją wyglądu Raidena była postać Błyskawicy z filmu „Wielka draka w chińskiej dzielnicy" z 1986 r. Bohatera zagrał Carlos Pesina, młodszy brat Daniela, artysta sztuk walki, mistrz wielu form kung-fu.

Shang Tsung i Fatality

Shang Tsung, pierwotnie nazwany Shang Lao, został zainspirowany postacią Lo Pana, chińskiego czarownika z filmu „Wielka draka w chińskiej dzielnicy". Miał być ludzkim zdrajcą, który sprzedał swoją duszę. Jest ostatnim bossem w MK i pierwotnie twórcy chcieli, żeby w czasie Fatality wyciągał miecz i ucinał głowę przeciwnikowi. Jednak ze względu na ograniczenia techniczne Fatality Shang Tsunga zostały zastąpione egzekucjami pozostałych postaci. Podobny los spotkał jego ruchy, które kopiowały umiejętności innych wojowników. Aktor grający rolę Shanga to Ho Sung Pak, ten sam, który wcielił się w Liu-Kanga.

Johnny Cage

Oryginalne szkice koncepcyjne Johna Tobiasa przedstawiały postać pod nazwą Michael Grimm. Był to pierwszy z dwóch zawodników stworzony jeszcze dla potrzeb testowego prototypu Mortal Kombat. Jednakże jego Fatality, polegające na oderwaniu głowy przeciwnikowi, zostało dodane na sam koniec produkcji. Midway Games liczyło na pozyskanie licencji na wizerunek Jeana-Claude'a Van Damme'a. Firma stworzyła nawet krótką taśmę demonstracyjną, w której filmowy materiał JCVD został wstawiony na tło cyfrowe, aby przekonać aktora do dołączenia do projektu. Ostatecznie nie był nim zainteresowany, ale jego słynne uderzenie poniżej pasa ze szpagatem z filmu „Krwawy sport" zostało dodane jako jeden ze specjalnych ciosów Johnny'ego Cage'a. Prawdziwe imię Cage'a, czyli John Carlton, zostało zaczerpnięte od artysty i programisty z Midway – Johna Carltona, który pracował nad serią gier zręcznościowych NBA Jam. Aktor, który wcielił się w Cage, to oczywiście Daniel Pesina, uważany przez fanów za najlepszego Cage'a w serii.

Kano

Na wczesnym szkicu autorstwa Johna Tobiasa Kano miał przepaskę na oku zamiast metalowej osłony twarzy z bionicznym okiem. Inny projekt Kano przewidywał duży hełm z czerwonymi oczami. Koncepcja ta również została później porzucona i zastąpiona metalową płytką na prawym oku. Bioniczne oko Kano w pierwszym MK zostało stworzone poprzez wycięcie kawałka plastikowej maski i pomalowanie jej na srebrny kolor, a następnie przyklejenie do głowy Richarda Divizio odgrywającego jego rolę. Implant oka był bezpośrednio wzorowany na filmie „Terminator 2: Dzień sądu". Początkowo napisano, że Kano urodził się w Japonii i został adoptowany przez Amerykanina. Później zmieniono jego obywatelstwo na australijskie po pozytywnym przyjęciu występu filmowego Trevora Goddarda w MK z 1995 r.

Sonya Blade

Sonya Blade była ostatnią postacią dodaną do pierwszego Mortal Kombat. Pierwotnie planowano tylko sześciu wojowników, ale zespół programistów otrzymał dodatkowe sześć tygodni na ulepszenie gry. Początkowo miała być dodana postać Jaxa, ale zdecydowano, że potrzebna jest kobieta. Sonya została nazwana na cześć jednej z sióstr Eda Boona. Elizabeth Malecki (to nie moja rodzina jakby co – przyp. Majk), utalentowana tancerka, aktorka i instruktorka aerobiku, odegrała ruchy postaci. Sonya oraz Kano były najmniej lubianymi postaciami przez graczy, dlatego w sequelu ich miejsce zajęły Kitana i Mileena.

Goro

Pierwotnie Goro miał na imię Gongoro, ale zespół zdecydował się skrócić tę nazwę. Pomysł na animowanego poklatkowo czterorękiego bossa zaczerpnięto z filmów „Złodziej z Bagdadu" (1940) oraz „Zmierzch tytanów" (1981). Z kolei pomysł na dodanie czterech ramion do postaci został zaczerpnięty z filmu „Podróż Sindbada" (1958). W przeciwieństwie do innych wojowników w Mortal Kombat Goro jako jedyny nie był grany przez żadnego aktora. Jego animacje zostały wyprodukowane przy użyciu animacji poklatkowej do sfilmowania modelu stworzonego przez Curta Chiarelliego. Według twórcy Mortal Kombat, Eda Boona, pierwszy model Goro był tak często używany, że się rozpadł. Powstał drugi model, lecz nigdy nie został wykorzystany w produkcji. Nadal jest on w stanie nadającym się do użytku i znajduje się w domu Boona. Po latach odnaleziono niewykorzystane modele poklatkowe przedstawiające Goro zamieniającego się w kamień, który rozpada się na kawałki. Animacja miała pokazywać jego unicestwienie. Niestety ze względu na ograniczenia pamięci została ona usunięta. ■ **Tom Sweedek**

Gra, której nie było

Każde środowisko czy też fandom ma swoje miejskie legendy, plotki i pogłoski. Nie inaczej było z grami na automaty arcade. W USA panowało przekonanie o „ukrytej grze w automacie" która dosłownie „wypalała mózgi" graczom. Szanowni państwo: poznajcie Polybiusa!

O Polybiusie dowiedziałem się z... PSX Extreme (opis był chyba w jakimś numerze z 2008 r.?). Niedziwne, że o nim wcześniej nie słyszałem, ponieważ mityczny Polybius był bardziej legendą w USA niż na rodzimym poletku. My mieliśmy raczej jakieś „proste" legendy w stylu „automat na dworcu w Bydgoszczy przyjmuje podkładki do śrub zamiast monet" (choć to akurat była prawda!).

„Bądź posłuszny, konsumuj"

Ale do rzeczy. Czym charakteryzował się ten sprzęt z grą Polybius? Według plotek

Oryginalny Polybius miał rzekomo przejmować kontrolę nad grającym

miał to być finansowany przez rząd tajemniczy projekt do eksperymentów psycho-socjologicznych. Na czym polegały te testy? Niestety nie wiadomo. No właśnie: dlaczego „miał to być", a nie „był"? Otóż nie odnaleziono żadnej (!) sztuki tego mitycznego sprzętu. Choć oczywiście znaleźli się spece, co twierdzili, że „mają go na zapleczu", ale służyło to raczej reklamie salonu arcade, niż było prawdą. Po latach, gdy światowa sieć internetowa była już popularna, teksty o tym, że ktoś grał lub ma Polybiusa, zaczęły wychodzić częściej na światło dzienne. Ale jednak... wszystkie okazywały się tylko ściemą, próbą zwrócenia na siebie uwagi. Niektóre z tych plot poszły o poziom do przodu, ponieważ... ludzie zaczęli budować swoje własne Polybiusy! I oczywiście potem twierdzili, że „to oryginał z 1980 r.!". Jednak były to zawsze fanowskie sprzęty, niemniej szacun się należy za sam zapał! Bo zrobić od prawie zera automat i jeszcze wrzucić tam jakąś fejkową grę to nie byle łatwe zadanie! Można powiedzieć, że plotka zatoczyła koło i stała się prawdą ;) (może np. doczekamy się, aż Lee w Tekkenie dostanie w końcu ruch, w którym zakuwa przeciwnika w kajdanki).

Zdalna kontrola umysłów

Fanowskie Polybiusy zazwyczaj oferowały

jakąś ośmiobitową gierkę w stylu „trippy-psychoza". Wiecie, bo oryginalny Polybius miał rzekomo przejmować kontrolę nad grającym w niego graczem. Faktycznie plotka godna lat 80. Kanały w TV hipnotyzujące widza, seanse spirytystyczne lub wprowadzanie w trans – wszystkie te „ściemy" były w tamtym okresie bardzo popularne w Ameryce, więc nie dziwota, że dotknęło to także branżę gier. Niektóre źródła mówiły, że Polybius był TAK DOBRĄ grą, że ludzie ustawiali się w ogromne kolejki, by w niego zagrać, a po seansie z grą nie mogli przestać o niej myśleć. Dosłownie uzależniali się od niej. Po co rząd miałby coś takiego robić? No i czy to była taka dobra gra, czy faktycznie zastosowano jakieś tajemnicze wzorce, paski itp., które wpływały na mózg grającego? Są też głosy, jakoby niektórzy – w ich mniemaniu – bardziej odporni osobnicy po zagraniu w Polybiusa mieli różne zdrowotne problemy: bóle głowy, zawroty, halucynacje, niepokoje senne. Pokazywało to szkodliwy dla mózgu człowieka efekt gry, ale jednak nie na tyle, by go całkowicie „przejąć". Szefowie gralni byli ponoć regularnie odwiedzani przez typów w czarnych garniturach, którzy nie byli zainteresowani dochodem zebranym we wrzutniku monet, a jedynie zebraniem informacji na temat grających: kto grał, jak często i jak długo? Zaglądali też ponoć do wnętrza maszyny i gromadzili zapisane tam dane statystyczne. Sam rząd USA nigdy nie potwierdził tych rewelacji i odmówił komentarza na temat tego morderczego automatu. Sama odmowa jednak wystarczyła, by niektórzy łowcy sensacji jeszcze bardziej uwierzyli w ten tajemny projekt (w myśl zasady, że brak komentarza to też cenna informacja).

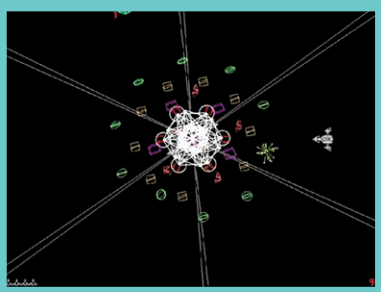
Starożytni kosmici

Po tych wszystkich rewelacjach możecie mieć w myślach przeróżne wyobrażenia na temat Polybiusa, ale niestety faktem jest, że ta gra i automat po prostu nie istniały, a już na pewno nie były „projektem rządowym do manipulacji głowami obywateli". Ludzie po prostu lubią takie historie. Do dziś można spotkać, głównie na YouTubie filmiki o „morderczym arcade", więc legenda nadal ma się dobrze, ale została raczej sprowadzona do popularnej w necie tak zwanej creepypasty. W sumie ma to klimat – bardzo stara legenda miejska żyje do dziś. A może o to chodziło w całym tym tajemniczym projekcie?! Pamiętajcie, nie dajcie „przejąć" swoich mózgów byle gierką, chyba że naprawdę dobrą! ■ **Cypher**

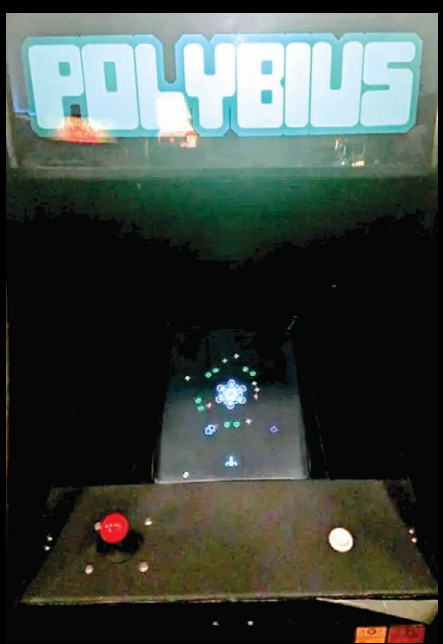
GRY WIDMO

Pod adresem sinnesloschen.com możecie pobrać próbę rekonstrukcji sławnego Polybiusa na PC, którego rzekome testy prowadził amerykański rząd w Oregonie w 1981 r. Swoją drogą Sinnesloschen to rzekomy deweloper, który odpowiadał za produkcję projektu owianego tajemnicą (z języka niemieckiego oznaczający w wolnym tłumaczeniu: „usunięcie zmysłów"). Nie możemy mieć pewności, jak faktycznie prezentował się gameplay w grze widmo, ale ze strzępów informacji, jakie krążą w sieci, ustalono, że mogła to być kosmiczna strzelanina z wektorową grafiką w stylu Tempesta, gdzie pranie naszego mózgu miało następować w wyniku kombinacji dźwięków, obrazów i podprogowych informacji wyświetlających się w trakcie zabawy. I na tym polega mniej więcej ten darmowy kawałek kodu, zawierający 11 levelów, gdzie za pomocą statku naparzamy w różnokolorowe figury geometryczne, dość nietypowo obracając otoczeniem (statek jest wciąż w miejscu, a porusza się cała reszta). Zabawie towarzyszą dziwaczne dźwięki i przebłyski informacji. W 2017 r. oryginalni twórcy Tempesta (Llamasoft) postanowili sklecić komercyjny produkt inspirowany Polybiusem, który ukazał się na PC, PS4 i miał wsparcie VR. Jest to całkiem udana latana strzelanina z wektorową grafiką, gdzie stateczek sam zasuwa z zawrotną prędkością przed siebie, a naszym zadaniem jest naparzać w przeszkody i przelatywać między wrotami, aby nie doszło do kolizji. Zabawie towarzyszy całkiem niezły soundtrack. Z kolei dwa lata temu Numskull Design specjalizujące się w tworzeniu miniaturowych replik automatów „quarter arcade" wypuściło... Polybiusa, który w odróżnieniu od pozostałych (m.in. Pac-Man, Galaga czy Dig Dug) nie jest grywalnym tytułem, a jedynie animowanym demkiem zapętlonym w kółko, prezentującym wizję gry. W sam raz jako ozdoba do pokoju gracza, ale nic poza tym. ■ **Majk**

Odniesienia do Polybiusa na dobre zadomowiły się w popkulturze.



Ale faza! Czy już czujecie wypalanie Waszych mózgów?



Oto i mityczny automat w całej okazałości. Odważycie się na nim zagrać?

Automatowe bootlegi

Geneza tego słowa wywodzi się z czasów amerykańskiej prohibicji w latach 20. i 30. XX w., gdy mianem „bootleg" określano alkohol wyrabiany bez zezwolenia i jakiejkolwiek kontroli państwa przez bary, nielegalne kluby czy inne miejsca, gdzie można było go nabyć. Słowo „bootleg" pochodzi stricte od zwyczaju ukrywania piersiówek z nielegalnym alkoholem w cholewkach butów.

Bootlegging z kolei odnosiło się do procesu przelewania nielegalnego alkoholu do butelek (butelkowanie), w których był on rozprowadzany dalej. Termin ten praktykowany jest po dziś dzień, a określa się nim wszelkie produkty rozpowszechniane bez zgody ich autora/producenta. Mówiąc prościej – to piracki podróbki. Co ciekawe, automaty arcade również doczekały się swoich bootlegów, a niektóre z nich trafiły nawet do Polski.

Subtelne podróbki

Przykładowo hack kultowej chodzonej strzelaniny Commando nosił tytuł Space Invasion i zamieniał wrogich żołnierzy w człekokształtne roboty. Niby drobny detal, ale jak się okazuje, w niektórych salonach tylko taka wersja Commando była znana i jak kiedyś wspominałem z jednym ziomkiem na Extreme Party gierki arcade, to on żył w przekonaniu, że w Commando strzelało się przecież do... robotów. Równie subtelnych zmian doczekał się Crazy Kong, czyli podróbka Donkey Konga, która zmieniała całkowicie paletę kolorów i zestaw dźwięków towarzyszących zabawie, zapożyczając je swoją drogą z innej komercyjnej gry – Crazy Climber. Detekcja kolizji w tej wersji zdecydowanie mniej wybaczała i tempo rozgrywki było szybsze, przez co poziom trudności był znacznie wyższy niż w oryginale. Co ciekawe, Nintendo wydało oficjalną zgodę na stworzenie tej podróbki firmie Falcon. Hangly-Man stworzony w 1981 r. przez firmę Nittoh był z kolei klonem Pac-Mana (gra słów z japońskiego tłumaczenia tytułu: Hungry Man). Gra zawierała odmienne układy labiryntów i używała imion duszków z wersji japońskiej. Po zjedzeniu „kuli mocy" znikały ściany, więc Pac-Man mógł śmigać dosłownie wszędzie, a w czasie przechodzenia z jednej części ekranu do drugiej można było zastosować trik, przytrzymując joystick w przeciwnym kierunku, co powodowało, że Pac-Man utknął za planszą i duszki nie mogły go dorwać.

Po zjedzeniu „kuli mocy" Pac-Man mógł śmigać dosłownie wszędzie

Lepsze niż oryginał?

Wydany w 1992 r. przez tajwańską grupę hakerską Hung Hsi Enterprise Street Fighter II: Rainbow Edition zdaniem wielu był lepszy od oryginału, wprowadzając wiele usprawnień do rozgrywki, jak możliwość ciskania jednocześnie nawet pięcioma hadoukenami (Ryu/Ken) czy sonicami (Guile). W trakcie walki po wciśnięciu startu można było zmienić zawodnika na innego, a tempo rozgrywki było także znacznie szybsze niż w zwykłym SFII. Plotka głosi, że Rainbow Edition było tak popularne, że skłoniło Capcom do stworzenia na jego bazie Street Fighter II: Hyper Fighting. W 1993 r. amerykański producent Playmark wypuścił Hard Times, który był niczym innym jak modem strzelaniny z celowniczkiem: Blood Bros. (TAD Corporation, 1990), tyle że zamiast uniwersum Dzikiego Zachodu całość została umiejscowiona w latach 50. w realiach rodem z „Ojca chrzestnego". Zmieniono wrogów, budynki, głównych bohaterów i nawet soundtrack – wszystko na gangsterski wzór. Gra robi większe wrażenie niż pierwowzór, zwłaszcza gdy postrzelimy panią lekkich obyczajów, a ta w zamian zrzuci ciuszki i zaświeci cyckami.

Perfidne zrzynki

Debiutujący w 2000 r. Mission Craft (Sun Amusement) to z kolei shmup stworzony na assetach Starcrafta! Oczywiście bez żadnej zgody Blizzarda. Grając w ten tytuł, ujrzymy więc znane mapy z kultowego RTS-a, budynki i jednostki. Autorzy przygotowali nawet do wyboru trzy statki reprezentujące poszczególne strony konfliktu (terranie, protosi i zergowie). W 2001 r. koreańskie Excellent Soft Design wypuściło chodzoną strzelaninę z celowniczkiem: Swat Police, która żywcem zrzynała graficzne assety z innych tytułów jak Contra 3, Mutation Nation, Art of Fighting czy Burning Fight z Neo Geo. Niemniej wnosiła też sporo nowości jak dwóch różniących się od siebie bohaterów, zróżnicowane uzbrojenie i sklepik pomiędzy levelami pozwalający nabyć power-upy. Zdecydowanie warto je wszystkie sprawdzić, mimo że to tanie podróby. ■ **Majk**

ZWYCIĘZCY NIE ĆPAJĄ

„Winner Don't Use Drugs" – przedziwne hasło kojarzone z automatami do gier, ale tylko w USA. Dlaczego tylko w USA? O tym zaraz w artykule. Jak się okazuje, Polybius to niejedyne amerykańskie kuriozum arcade.

Hasło „Winners Don't Use Drugs" (czyli po polsku „Zwycięzcy nie zażywają narkotyków") pojawiło się w automatach do gier na początku lat 90. jako część kampanii antynarkotykowej prowadzonej przez amerykański rząd. Kampania ta była szczególnie promowana przez FBI (Federal Bureau of Investigation) i miała na celu zwiększenie świadomości młodych ludzi na temat szkodliwości narkotyków. No a jak najłatwiej trafić do młodych ludzi, jak nie w salonach arcade? Inicjatorem tej kampanii był William S. Sessions, sam ówczesny dyrektor FBI! Jego wirtualny podpis widać na większości plansz z ostrzeżeniami. Miało to dodać powagi całej sytuacji i podkreślić wagę całego przesłania. W końcu to sam podpis „człowieka na wysokim stołku"! Plansze nieco się różniły w zależności od tytułu, ale zazwyczaj wyglądały podobnie: duże logo FBI na środku, a na dole złotem lub bielą napis na zazwyczaj niebieskim lub czarnym tle. Złowieszczo.

Trenowanie obywatela

Sławetna plansza z grafiką „straszyła", wyświetlając się podczas startu gry lub intra. Nie był to jedyny sposób amerykańskiego rządu na „szkolenie" młodych obywateli. Władze wywierały nacisk, by w niektórych kreskówkach także zawierano różne „mądre" treści. Przykładem tu mogą być kreskówki z podgatunku „Saturday morning cartoon", które były puszczane – jak się łatwo domyślić – zazwyczaj w sobotnie poranki. Tytuły te zawierały często na końcu dodatkową, króciutką (ok. 1 min) historyjkę „pouczającą" dzieciaki o różnych zagrożeniach na świecie. Wiecie, porady w stylu, co zrobić, gdy stłuczemy kolano na placu zabaw, dlaczego się nie bawić się zapałkami itp. Przykłady tytułów „z mądrościami": „GI Joe", „Teenage Mutant Ninja Turtles", „Transformers", „Duck Tales".

Lepsza wiadomość

Cóż, zagrożenia czyhające na dzieciaki w USA szybko ewoluowały, ponieważ w salonach arcade zaczęto straszyć narkotykami. Miało to uzasadnienie, bo „spożycie" w Stanach wykraczało poza normę i władze robiły, co mogły, by tylko odwieść młode pokolenia od zgubnego wpływu uzależniających substancji. Największe kłamstwo dorosłości – nigdzie nie ma ludzi, którzy oferują Ci na każdym kroku darmowe dragi. Najwyraźniej było to prawdą w USA, gdzie od maleńkości uczulano dzieci na to, by uważały na siebie i na podejrzanych typów, którzy rozdawali „cukierki" i jeździli szarymi vanami. Automaty do gier, szczególnie w miejscach publicznych takich jak salony gier, bary czy centra handlowe, były idealnym medium do szerzenia tego typu społecznych przekazów. Hasło pojawiało się w wielu popularnych grach jak np. Street Fighter II, Mortal Kombat lub NBA Jam, a łącznie slogan ponoć znalazł się w około milionie wyprodukowanych maszyn arcade!

Kampania miała za cel uświadamiać na temat szkodliwości narkotyków

Dziedzictwo

Czasem mogłoby się wydawać, że te slogany to takie wymuszone reklamy, które nieco psuły rozrywkę, ale jednak gry wciągały na tyle, że większości graczy to nie przeszkadzało. Przypominam też o tym, że podobne ostrzeżenia znalazły się także nieco później na... filmach DVD. Jednak tym razem były to długie disclaimery o piractwie lub nawet całe sekwencje (sławetne „You Wouldn't Steal a Car"). Rząd wpychał się, jak mógł do popkultury. Choć niektórzy uważają wybryki FBI za niepotrzebną inwazję amerykańskiego rządu na rynek arcade, to ostrzegająca grafika faktycznie wbiła się na stałe do głów mas. Świadczy o tym... chociażby ten artykuł pisany w odległej od Stanów Polsce. Kampania FBI zakończyła się w około 2000 r., ale jej dziedzictwo pozostało na dłużej. Świadczą o tym różnorakie... parodie owej planszy. Przez lata w różnych dziełach popkultury możemy spotkać śmieszne przeróbki „Winners Don't Use Drugs", czy to w serialach animowanych („Futurama" i ich „Winners don't play video games"), w grach (Scott Pilgrim vs. the World – „Winners Don't Eat Meat"), czy nawet... zakupić koszulkę z takim ostrzeżeniem! Plansza była wielokrotnie wyśmiewana, ale jak widać, jej przesłanie utkwiło w pamięci, czyli smutni panowie w garniturach z FBI mogą sobie pogratulować. W internetach spotkałem się z ciekawym zdaniem wypowiedzianym przez jednego z kolekcjonerów. Otóż koleś ten stwierdził, że dzisiaj slogan FBI ułatwia mu... rozpoznanie, że gra była na rynek amerykański oraz identyfikację, czy np. dany automat jest oryginalny. Ciekawa perspektywa. Zatem grając w gierki, wiecie, czego nie robić. Chyba że nie chcecie zostać zwycięzcami! ■ **Cypher**

ULICZNI WOJOWNICY KONTRA SUPERBOHATEROWIE

Dzisiaj popkulturowe crossovery stały się normą, ale w latach 90. była to egzotyka. W tamtym okresie Capcom, mistrzowie automatów, postanowił nawiązać współpracę z Marvelem. Taka licencyjna kooperacja mogła doprowadzić do tragedii. Stało się jednak zupełnie inaczej.

Pod koniec 1991 r. Capcom stał się królem automatów – Street Fighter II zawładnął światem, a Final Fight z 1989 r. pokazał, jak robić chodzone bijatyki. Za sukcesem obu tytułów stało wiele osób, ale wymienimy dwa nazwiska z Capcomu: Akira Yasuda (znany jako „Akiman") i Akira Nishitani. Pierwszy był mistrzem animacji i designerem, drugi świetnym reżyserem i wizjonerem. Akiman po Final Fight stworzył Capitana Commando, a Nishitani nadzorował kolejne wersje przynoszącego krocie Street Fightera (SF). Bijatyki 1 na 1 stały się tak popularne, że scrollowane beat'em upy miały problem z odnalezieniem się w salonach gier. Capcom zaczął eksperymentować z licencjami, aby przyciągnąć uwagę graczy – tak narodziły się Cadillacs and Dinosaurs, Alien vs. Predator i The Punisher (1993), pierwsza współpraca Capcomu i Marvela. To był projekt Akimana.

Zatrzymajmy się na sekundę, aby omówić status komiksów w tym okresie. Film „Batman" Tima Burtona reaktywował temat superbohaterów, co przełożyło się na większe zainteresowanie komiksami i powstanie gier na ich licencji, w tym chodzonych bijatyk Capitan America and the Avengers (Data East), Spider-Man: The Video Game (Sega) i X-Men (Konami). Pomimo popularności komiksów i ich ekspansji chociażby do Polski (TM-Semic) sytuacja wydawnictwa Marvel nie była ciekawa. Firma zmagała się z problemami finansowymi, wyprzedając prawa do ekranizacji przygód swoich superbohaterów, jednocześnie chcąc przyciągnąć młodzież siedzącą w salonach i przed konsolami do swoich komiksów poprzez gry – stąd licencje. Tak w ręce Capcomu trafił The Punisher. Problem polegał na tym, że Akiman, były animator m.in. serii „Gundam", i jego ekipa tak naprawdę nie znali amerykańskich komiksów. Na szczęście dla nich w drużynie pojawił się ktoś rozkochany w superbohaterach made in USA – Katsuya Akitomo.

Ekipa Capcomu do dzisiaj przyznaje, że to Akimoto edukował ich z amerykańskich komiksów, tłumacząc (znał doskonale angielski) kolejne zeszyty, biegając po studiu i pokazując reszcie, że Amerykanie też wiedzą, jak rysować. Podczas prac nad Punisherem wynikło kilka ciekawych nieporozumień na linii Capcom–Marvel, bo – jak można się domyślić – Japończycy musieli uzgadniać wiele z osobami odpowiedzialnymi za nadzorowanie licencji, co w dobie przed internetem było wyjątkowo utrudnione (kluczową rolę odgrywał fax). Wszystkie historie przytoczone w tym tekście pochodzą z tweetów Akimoto zdradzających kulisy pracy nad niektórymi grami Capcomu i artykułu „X-Men: Children of the Atom: An oral history" z serwisu The Polygon.

O co sprzeczał się Capcom z Marvelem? Chociażby o rozmiar ostatniego bossa, Kingpina. W pierwotnej wersji zajmował on pół ekranu – Amerykanie nie zgodzili się na to, twierdząc, że to zwykły człowiek. Kiedy o tej sprzeczce – już po fakcie – dowiedział się Akimoto, pokazał reszcie pracowników Capcomu, że to nieprawda, bo był komiks, w którym Kingpin miał niebotyczne rozmiary. To dało do myślenia Akimanowi – od tego momentu wiedział, że Akimoto będzie ich „tajną bronią" w starciach licencyjnych z Marvelem.

Wkład młodego twórcy w growego Punishera był znacznie większy – to on m.in. zaprojektował wygląd Nicka Fury'ego, dodał takich przeciwników jak komiksowi Pretty Boys (cyborgi) czy naciskał, aby umieścić w grze jak najwięcej przemocy. Nad tym ostatnim elementem – chociaż pasował on przecież do wizerunku Franka Castle'a – po premierze ubolewał Marvel, który nie wiedział, że Capcom pojedzie tak bardzo po bandzie. Przykład? Punisher kasuje z zimną krwią pierwszego bossa, po tym jak wyśpiewał wszystko, czego od niego chciał. Marvel miał być o to wściekły. Tę scenę wycięto z portu na Mega Drive'a. Pomimo że duet Akiman i Akimoto (team A&A) dostarczyli udaną, dla wielu kultową bijatykę, pokazując, co potrafią (np. fenomenalnie wyglądający boss-robot), gra była umiarkowanym sukcesem. Capcom i Marvel chcieli jednak kontynuować współpracę.

Dostał wybór: „SFIII lub X-Men?". Wybrał ten drugi projekt

„To me, my X-Men"

Jest kilka wersji historii, dlaczego X-Meni byli bohaterami pierwszego fightera Capcomu. Wiele wspólnego miał z tym popularny od 1992 r. serial animowany, reaktywowany – z sukcesem – w 2024 r. przez Disneya. Amerykański oddział Capcomu, który uczestniczył w negocjacjach, naciskał, aby zacząć od X-Menów, pomysł ten spodobał się ekipie A&A. Ostatecznie Capcom zgodził się zrobić dwie bijatyki na automaty: Children of the Atom (CotA) i Marvel Super Heroes (MSH), a także grę na SNES-a. X-Meni potrzebowali doświadczonego reżysera – Capcom wytoczył zatem najcięższe działa, zaciągając do pracy Akirę Nishitaniego, wspomnianego na początku tekstu ojca SFII. Dostał on od szefostwa wybór: „SFIII lub X-Men?". Zdecydował się na ten drugi projekt.

„Nishitani dotarł do punktu, w którym zrobił wszystko, co mógł zrobić z serią SF. (...). W przypadku X-Menów, kiedy zobaczył te postaci i usłyszał o ich mocach, narodziło mu się w głowie wiele pomysłów" – tłumaczył Akimoto. CotA (i MSH) od początku miały być znacznie bardziej widowiskowe i przystępne (nie mylić z łatwe) dla zwykłego zjadacza chleba, tak aby po losowym naciśnięciu kilku przycisków postać na ekranie wyprowadziła efektowny cios. SFII nie był realistyczny, ale w porównaniu do niego X-Meni to zupełnie inna liga. „Chociaż można powiedzieć, że niektóre postaci z serii SF miały nadludzkie umiejętności, w przypadku CotA wszyscy bohaterowie byli mutantami z supermocami, dlatego od samego początku zdecydowaliśmy, że ich specjalne ciosy będą bardzo efektowne" – stawiał sprawę jasno Akiman. Tak też się stało – dostaliśmy combosy w powietrzu, kilkunastociosowe serie ciosów, potężne specjale i kosmiczne skoki. A to wszystko

polane fantastyczną animacją i wykonane z niebywałym pietyzmem.

Akimoto podczas prac nad CotA raz po raz wykorzystywał swoją encyklopedyczną wiedzę o komiksach Marvela, która onieśmielała nawet pracowników komiksowego wydawnictwa. To Capcom zasugerował, aby jednym z fighterów do wyboru był Sentinel, robot stworzony do eksterminacji mutantów. Marvel nie chciał się zgodzić, bo w komiksach były to gigantyczne maszyny. Ale Akimoto znalazł jeden zeszyt z lat 70., gdzie Sentinel miał „ludzkie" rozmiary. To on wymyślił, aby Wolverine był niskiego wzrostu, a także wciągnął do podstawowego zestawu wojowników Spiral, wtedy trzeciorzędną postać z komiksów. Był to ciekawy wybór na potrzeby gry, bo animatorzy mieli pole do popisu, animując

jej cztery ręce. Jak to z licencjonowanymi grami bywa, nie obyło się bez problemów na ostatniej prostej. Capcom – jak to mieli wtedy w zwyczaju japońscy twórcy – wziął ludzi z łapanki, nagrywając ścieżki dialogowe. Kiedy Marvel usłyszał te amatorskie głosy, powiedział, że nie wyrazi zgody na premierę. Amerykański oddział Capcomu na szybko załatwił kanadyjskich aktorów pracujących nad animowanym serialem – ekipa poleciała do Toronto, aby nagrać sesję, ratując premierę bijatyki. W tej grze do dzisiaj czuć pasję i ciężką pracę włożoną w nią przez twórców. Tym bardziej bolesne było dla nich, że CotA nie był sukcesem w Japonii (premiera pod koniec 1994 r.), natomiast poradził sobie dobrze w USA i Europie, przygotowując grunt pod MSH.

Nishitani odszedł z Capcomu, a rolę reżysera MSH przejął Takashi Tezuka, jedna z osób pracujących przy X-Menie, a wcześniej chociażby przy Cadillacs and Dinosaurs. Chociaż współpraca z Marvelem była owocna przy X-Menach, Tezuka i tak musiał walczyć z komiksowym gigantem. Ekipa Capcomu chciała umieścić w grze chociażby Venoma, na co nie zgodził się Marvel, z drugiej strony Capcom widział w grze postaci, o których nie chcieli słyszeć Japończycy (Thing i Thor). Przepychanki doprowadziły do kuriozalnych wyborów, jak chociażby Shuma-Gorath, mackowaty stwór z przygód Doktora Strange'a. Ekipa animatorów Capcomu pewnie po raz kolejny chciała pokazać, co potrafi – popisała się do tego stopnia, że nawet ludzie z Marvela nie wiedzieli, co to za postać. Finałowym bossem został Thanos, dzisiaj znany dzięki filmom, ale wtedy dopiero „raczkujący" villain. Cała fabuła kręciła się wokół Kamieni Nieskończoności, które zresztą pojawiały się podczas potyczek, dodając dodatkowego powera walczącym. Capcom dał zatem światu sagę Infinity Stones w 1995 r., wiele lat przed premierą filmowego „Iron Mana".

Porozumienie ponad popkulturowymi podziałami

Sukces MSH oznaczał, że Capcom był skory do dalszej współpracy – w 1996 r. do salonów wkroczył X-Men vs. Street Fighter. Twórcy postanowili pójść o krok dalej i zaproponować dwie nowości: system tag team, czyli wybór dwóch wojowników, których można zmienić w dowolnym momencie, oraz oficjalny cross-over postaci Marvela i Capcomu. Inspiracją dla trybu tag był Dramatic Mode z serii Street Fighter Alpha (Ken i Ryu kontra M. Bison.) A co do cross-overu – otóż Akuma, postać Capcomu, pojawił się w grze z X-Menami, ale tym razem starcie „ludzie Capcomu kontra ekipa Marvela" miało stać się głównym elementem zabawy. Nad grafiką pieczę nadal sprawował Akiman, w zespole działał Akimoto – panowie wiedzieli, co robią. Ekipa miała częściowo ułatwione zadanie, bo skorzystała z istniejących już sprite'ów (seria Alpha, dodano m.in. Cammy), podkręcono gameplay (jeszcze bardziej wybuchowe specjalne ataki, szczególnie te wykorzystujące tryb tag), a na końcu gry czekał zajmujący pół ekranu Apocalypse. Trzeba przyznać, że Capcom trafił w dziesiątkę – widok Ryu i Cyclopsa podających sobie dłoń na początku gry zapadał w pamięci. Świat komiksu i gier połączyły się na dobre. Pełna nerdoza.

Można napisać, że deweloperzy odpowiedzialni za tę serię bijatyk, po komercyjnym sukcesie X-Men vs. Street Fighter, opracowali perfekcyjną formułę na kolejne tytuły. Rok później wychodzi Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, który umiejętne odcinał kuponu od wcześniejszych odsłon. Umieszczono w nim postaci wyłącznie z wcześniejszych części (lub ich alternatywne wersje), a jedynym nowym fighterem był... japoński komik, a właściwie jego alter-ego, czyli Norimaro (pojawił się tylko w japońskiej wersji). Wszystko to było jednak preludium do narodzin największego cross-overu w tym artykule, Marvel vs. Capcom.

Kiedy na początku 1998 r. w salonach pojawił się Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes, na Zachodzie rządziły automaty z grami 3D, a w domach PlayStation. Mistrzowie gier 2D nie mogli jednak zawieść, dowożąc jedną z najlepiej wyglądających gier na CPS II. Z postaciami Marvela mierzyli się nie tylko uliczni wojownicy, ale również m.in. Captain Commando, Strider, Mega Man czy Morrigan (w sumie ośmiu fighterów Capcomu). Na końcu czekał boss Onslaught. Nie ma się co czarować, Capcom miał na tym etapie wszystko obcykane, doskonale wiedział, co robi, a pozycja Japończyków była bardzo mocna. Akimoto wspominał po latach, że Marvel zgadzał się na rzeczy, które wcześniej nie były możliwe. Zmiana koloru Venoma? Nagle nie było problemu. Powód? W tym okresie Marvel bankrutował, firma nie miała żadnej pozycji przetargowej. Ta odsłona serii była ostatnią, nad którą pracował mistrz Akiman.

New age of (super)heroes

Rok 2000 r. przyniósł Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes, grę zasługującą na osobny, obszerny tekst – specjalnie nie rozpisuję się o niej, bo napisano już wiele, w przeciwieństwie do gier z początku artykułu. Debiutujący na platformie Naomi tytuł miał 56 fighterów, trzy postaci do jednoczesnej dyspozycji, łącząc animację 2D z trójwymiarowymi tłami. To była oznaka tego, że idzie świeże – pora na nowych ojców serii. Formuła dwuwymiarowej cross-overowej bijatyki przekraczającej popkulturowe bariery dojechała do ostatniej stacji. W innej sytuacji znalazł się też Marvel, a to za sprawą filmowej wersji „X-Menów" z 2000 r., a potem sukcesu kinowego „Spider-Mana" (2002). O późniejszych filmowych hitach Marvela nie ma co pisać – firma odzyskała pozycję, zatem mogła znowu dyktować warunki.

Capcom chciał umieścić w grze Venoma, na co nie zgodził się Marvel

Kult otaczający MvC2 nie byłby możliwy bez omówionej ewolucji serii i wkładu ekipy A&A. Warto pamiętać, że w Polsce w 2000 r. automaty z płytą Naomi były egzotyką, w przeciwieństwie do Dreamcasta, który wielu z sukcesem zapewnił automat w domu, także do grania w MvC2 – ale to inna historia. Podobnie jak następne części MvC, wydane już w kolejnej epoce elektronicznej rozgrywki. Nie istnieje taki superbohater, który mógłby odtworzyć to, co działo się na automatach w latach 90. ■ **Dżujo**

LEGENDARNE AM2

SEGA-AM2 Co.,LTD.

Jako stary wyjadacz urodzony w latach 80., którego wychowały najpierw salony arcade, a dopiero potem konsole, mam ogromny sentyment do Segi. Dlatego gdy ktoś wspomina o tej firmie, to pierwsze skojarzenia przychodzące na myśl to Sonic, Virtua Fighter, Yu Suzuki i studio AM2. Bez tego legendarnego studia, w którym pracowali najzdolniejsi inżynierowie, projektanci gier, graficy i wiele innych osób, Sega nie zostałaby liderem na rynku automatów rozrywkowych, a także jednym z liderów na rynku producentów domowych konsol i gier wideo.

Aby lepiej zrozumieć genezę AM2 i jego rozwój, należy cofnąć się do 1983 r. Wówczas 25-letni Yu Suzuki dołączył do firmy Sega jako programista. W pierwszym roku pracy stworzył dwuwymiarowe Champion Boxing na pierwszą domową konsolę Segi SG-1000. Jego pasja, zaangażowanie i wiedza zaowocowały awansem na lidera projektu w pierwszych 12 miesiącach w Sedze. Kolejnym projektem była gra Hang-On, czyli symulator motocykli, gdzie innowacyjną częścią była platforma automatu z repliką prawdziwego motocykla, którym gracz poruszał się, balansując na boki razem ze skrętami kierownicy. To był strzał w dziesiątkę i dzieło stało się ogromnym hitem. Następnym tytułem zaprojektowanym przez Yu był shooter na szynach Space Harrier, w którym innowacyjny był sposób sterowania (drążek jak w myśliwcu bojowym).

Pasja, umiejętności i wizja

W ten sposób rozpoczęła się droga Yu Suzukiego i jego zespołu od sukcesu do sukcesu. Niewątpliwie były to wydane z miłości do Ferrari i wyścigów OutRun, a także After Burner, który idealnie wstrzelił się w 1987 r. w hype po premierze filmu „Top Gun", mającej miejsce rok wcześniej. Duchowym następcą tego tytułu był wydany trzy lata później symulator G-LOC: Air Battle, oryginalny automat oparty na R360 – żyroskopowej kabinie automatu, która miała odwzorować kokpit myśliwca obracający się o 360 stopni. W 1992 r. zespół AM2 pod kierownictwem Yu Suzukiego opracował symulator Formuły 1 – Virtua Racing (VR), oparty na wektorowej grafice 3D. Tytuł był jedną z najbardziej realistycznych i immersyjnych pozycji wyścigowych w tamtym czasie. Oprócz tworzenia gier zespół AM2, pod przewodnictwem guru Segi, działał jako inżynier odpowiedzialny za tworzenie nowych płyt do automatów, co zaowocowało nowym systemem o nazwie Model.

Model 1 & 2

Wydany przez Segę Virtua Fighter wywołał szok w salonach przyzwyczajonych do bijatyk 2D, gdyż była to pierwsza w pełni poligonalna gra na rynku. Virtua Fighter zainspirował znane do dziś marki, takie jak Tekken i Soulcalibur od Namco. Ponoć nawet osoby zaangażowane w tworzenie pierwszego PlayStation twierdziły, że Virtua Fighter był bodźcem do stworzenia domowej konsoli opartej na grafice 3D. Rok po premierze Virtua Fightera świat poznał kolejny przełomowy tytuł – w pełni trójwymiarową grę wyścigową opartą na licencji serii Daytona USA. W przeciwieństwie do Virtua Fightera tytuł ten był już napędzany przez płytę Sega Model 2, co przełożyło się na znaczną poprawę jakości grafiki. W raporcie z 2002 r. Sega poinformowała, że Daytona USA stała się ich najbardziej dochodową grą arcade w historii. Kolejnymi przebojami ze stajni AM2 był „celowniczek" Virtua Cop oraz król bijatyk i salonów w tamtym czasie – Virtua Fighter 2. Obie gry były oparte na wspomnianym boardzie Model 2, co było szczególnie widoczne w przypadku VF2. W tamtym czasie nie było bijatyki 3D o takiej grafice, płynności i animacji postaci. Gra osiągnęła jeszcze większy sukces niż pierwszy VF, a Yu po latach w wywiadzie stwierdził, że jego filozofią było, aby być pionierem na rynku automatów, a nie naśladowcą.

Kamień milowy

AM2 wraz z Yu Suzukim rozpoczęli pracę nad epickim dziełem Shenmue, początkowo na Saturna, a następnie po jego upadku na kolejną i - jak się okazało – ostatnią konsolę Dreamcasta, o czym szerzej mogliście przeczytać w DC Extreme. W 1999 r. AM2 stworzyło innowacyjny symulator Ferrari F355 Challenge zasilany przez cztery boardy Naomi i wyposażony w trzy ekrany wraz ze skrzynią biegów i pedałem sprzęgła. Dwa lata później zaskoczyli bywalców salonów gier powrotem do czystego arcade fun, czyli genialnym sequelem – OutRun 2, aby w końcu wydać VF4 na automaty i... port na PS2 po porażce z „makaronem". Późniejszy okres do dnia dzisiejszego to kolejna część VF z 5 w tytule z 2007 r. i jej iteracje aż po serię Border Break, znakomicie przyjętą w Japonii strzelankę z mechami i doskonały railshooter Ghost Squad z antyterrorystami.

Studio AM2 to historia automatów, historia branży, które dzięki swoim pomysłom, innowacjom i wizjonerstwu sprawiło, że branża arcade rozkwitła w latach 90. i 2000. AM2 to błyszczący klejnot złotej ery arcade, jaką niewątpliwie były te prawie dwie dekady, podczas których uraczyli nas genialnymi grami. ■ **Victorino_PL**

HITY stolicy automatów

Siejące śmierć na morzu okręty bojowe jako słodkie dziewczynki.

Czekam na realne połączenie maimai z pralką.

アーケードの首都で最高のゲーム

Azja to kontynent, który jako pierwszy kojarzy się nam z grami automatowymi. Nasze salony gier czy nawet wycieczki do nadmorskich miejscowości nigdy nie mogły się równać temu, co było dostępne na Dalekim Wschodzie. Owszem, ktoś powie, że Stany Zjednoczone miały duży rynek „arkejdów", ale większość hitów zawsze pochodziła z Kraju Kwitnącej Wiśni. A jak sprawa ma się teraz? Zobaczmy, do jakich maszyn najchętniej wpadają 100-jenowe monety.

Gra maimai (tak, ten tytuł pisze się z małych liter), wydana przez Segę, stała się jednym z najpopularniejszych automatów arcade w całej Azji, zdobywając serca graczy swoim nietuzinkowym podejściem do rozgrywki muzycznej. Na pierwszy rzut oka przypomina pralkę, toteż tak jest pieszczotliwie nazywana przez graczy, ze względu na okrągły ekran otoczony przyciskami, co zdecydowanie wyróżnia ją na tle innych automatów. Wchodząc do salonu gier, nie sposób przeoczyć tej maszyny. Wymaga od graczy precyzyjnego dotykania i przeciągania po ekranie w rytm muzyki, co czyni ją łatwą do zrozumienia i angażującą. Co ciekawe, maimai oferuje szeroką gamę utworów muzycznych, od popularnych japońskich hitów, przez muzykę klasyczną, po utwory z anime i gier wideo oraz własne kompozycje. Gra regularnie aktualizuje swoją bibliotekę, co sprawia, że gracze ciągle wracają, aby spróbować swoich sił w nowych piosenkach. Często możemy zobaczyć, że fanatycy „pralek" noszą rękawiczki, głównie w celu poślizgu. Trudno byłoby bowiem przesuwać po ekranie spoconymi od długiego grania łapkami. Ponadto maimai ma międzynarodowe tablice wyników, co umożliwia rywalizację z innymi graczami, a to daje dodatkowy poziom emocji i angażuje społeczność. Warto również wspomnieć, że gra cieszy się popularnością nie tylko w Japonii, ale także na międzynarodowych turniejach, gdzie gracze z całego świata mogą się zmierzyć. Maimai to doskonały przykład na to, jak innowacyjny design i ciągłe aktualizacje mogą uczynić grę arcade nie tylko popularną, ale także trwałym elementem kultury gier wideo.

Werbel idzie w ruch

Jednak to nie maimai jest najpopularniejszą maszyną muzyczną. Ta pozycja jest od długiego czasu utrzymywana przez Taiko no Tatsujin, znane również jako Taiko Drum Master. Ta gra rytmiczna, wydana przez Namco, stała się ikoną japońskiej kultury arcade dzięki swojej prostocie i jednocześnie wymagającej rozgrywce. Gracze używają bębna taiko i pałeczek do uderzania w rytm muzyki, śledząc nuty pojawiające się na ekranie. To unikalne doświadczenie pozwala na fizyczne angażowanie się w muzykę, co czyni grę nie tylko wciągającą, ale także niezwykle satysfakcjonującą. Taiko no Tatsujin oferuje szeroki wybór utworów muzycznych, od tradycyjnej muzyki japońskiej, przez współczesne popowe hity, aż po muzykę z popularnych gier i anime. Regularne aktualizacje i dodawanie no-

wych piosenek sprawiają, że gra jest ciągle świeża i ekscytująca dla stałych bywalców salonów arcade. Ponadto Taiko no Tatsujin jest znane ze swojego trybu wieloosobowego, który pozwala graczom na rywalizację lub współpracę w ramach tej samej sesji, co daje dodatkowy wymiar zabawy i interakcji społecznej. Co ciekawe, Taiko no Tatsujin nie tylko przyciąga młodszych graczy, ale również dorosłych, którzy pamiętają tradycyjne festiwale taiko w Japonii. Gra pozwala im na odtworzenie tych wspomnień w nowoczesnym kontekście, łącząc tradycję z nowoczesną technologią. Automat stał się tak popularny, że zainspirował wiele wersji konsolowych i mobilnych, które pozwalają graczom na cieszenie się tą rytmiczną zabawą także w domowym zaciszu. Jednak to właśnie arcade'owa wersja, z jej dużymi bębnami i głośną, trzęsącą niejednym sklepieniem salonów arcade muzyką, zapewnia najbardziej autentyczne i ekscytujące doświadczenia. W ten sposób Taiko no Tatsujin kontynuuje swoją dominację w świecie gier arcade, oferując rozrywkę, która łączy pokolenia.

Pachinko to gry hazardowe, ale mają elementy klasycznej rozgrywki.

Beatmania to legenda gier muzycznych.

Hey DJ! Where's the beat?

Nie sposób nie wspomnieć tutaj o muzycznym hicie od Konami, które firma dalej kultywuje w przerwie od wymyślania nowych pachinko (o nich powiemy sobie nieco później). Automatowa wersja gry Beatmania, stworzona przez Konami, jest kolejnym klasykiem wśród japońskich produkcji arcade, który zdefiniował gatunek gier rytmicznych. Beatmania, wydana po raz pierwszy w 1997 r., szybko zdobyła popularność dzięki rozgrywce, która łączyła elementy DJ-owania z powszechnie znanym nam konceptem gry muzycznej. Gracze muszą wciskać odpowiednie przyciski i poruszać obrotowym talerzem w rytm muzyki, podążając za nutami wyświetlanymi na ekranie. Przyciski i ich ułożenie może przywodzić na myśl pianino, przez co łatwo się wkręcić, szczególnie jeśli mamy jakąkolwiek podstawową wiedzę czy choćby zainteresowanie muzyką ponad „O, ale fajnie dudni!". Jednym z kluczowych elementów Beatmanii jest jej różnorodna i rozbudowana biblioteka muzyczna, która obejmuje wiele gatunków, od techno i house, przez J-pop, aż po klasykę i muzykę eksperymentalną. Ponadto Beatmania często współpracuje z różnymi artystami muzycznymi, co pozwala na wprowadzanie ekskluzywnych utworów, które stają się nieodłącznym elementem doświadczania gry. Polecam się zapoznać – część z nich na stałe gości na mojej playliście w samochodzie. Beatmania nie tylko zyskała ogromną popularność w Japonii, ale również miała znaczący wpływ na rozwój gier rytmicznych na całym świecie. Jej sukces zainspirował stworzenie innych znanych tytułów z serii Bemani, takich jak Dance Dance Revolution czy Pop'n Music, które również stały się hitami. Automaty Beatmanii były nawet na specjalnych turniejach e-sportowych, gdzie gracze rywalizowali o miano najlepszego DJ-a, co tylko zwiększało prestiż i rozpoznawalność tej gry. Interesujące jest również to, że Beatmania wprowadziła innowacyjne funkcje, takie jak tryb freestyle, który pozwalał graczom na tworzenie własnych remiksów i improwizacji na żywo, co wnosiło kreatywność do standardowej rozgrywki. Dla wielu graczy Beatmania stała się nie tylko grą, ale także narzędziem do wyrażania swojej pasji do muzyki i DJ-owania. Pomimo upływu lat pozostaje ona jednym z ulubionych automatów arcade, ciesząc się lojalną bazą fanów, którzy doceniają jej złożoność i muzyczną głębię. Ta gra poza zabawą inspiruje graczy do eksplorowania i tworzenia muzyki, a wielu japońskich didżejów ma do niej słabość.

Większość hitów zawsze pochodziła z Kraju Kwitnącej Wiśni, a nie z USA

Karciane szaleństwo

Odejdźmy od gier muzycznych, bo japońskie salony arcade oferują również szereg innych popularnych tytułów, które przyciągają fanów gier wideo i anime. Jednym z nich jest Fate/Grand Order Arcade, oparty

na niezwykle popularnym mobilnym tytule RPG. W dużym skrócie dla niewtajemniczonych – seria Fate opiera się na oryginalnej grze komputerowej dla dorosłych typu visual novel. Mimo bardzo pikantnych wstawek historia, którą opowiadała gra, okazała się tak dobra i wciągająca, że cykl stał się jednym z najbardziej dochodowych. Jest to

Królują trzy kategorie gier: muzyczne, kolekcjonerskie i rywalizacyjne

przedstawiciel kolekcjonerskich gier. Dlaczego? Aby rozpocząć rozgrywkę, wkładamy kartę, na której jest nasz zapis gry, doładowujemy ją specjalnymi punktami oraz dodatkowo używamy fizycznych kart, które wydaje automat. W niektórych karciankach rozkładamy je na automacie, tutaj jednak wrzucamy całą talię w określone miejsce i wszystkie karty są wczytane automatycznie. Gra to trójwymiarowy „fajter", ale walka odbywa się tu raczej automatycznie. Nie mamy wielu przycisków do wciskania, a wszystko zależy od naszych postaci, odpowiedniego żonglowania nimi i umiejętnościami, a raczej ich kolejnością za pomocą dotykowego ekranu.

Kolejnym tytułem, który zdobył ogromną popularność, jest Kantai Collection Arcade, znany również jako KanColle. Ta gra, będąca adaptacją przeglądarkowej produkcji o tej samej nazwie, pozwala graczom na zarządzanie flotą okrętów wojennych przedstawionych jako urocze (a jakże!) dziewczęta anime. Gracze mogą zbierać karty statków, zarządzać swoimi zasobami i brać udział w morskich bitwach w trójwymiarowym świecie. Kantai Collection Arcade wyróżnia się nie tylko interesującym systemem rozgrywki, ale także głębokim zanurzeniem w historię i taktykę marynarki wojennej, co przyciąga zarówno entuzjastów militariów, jak i miłośników anime. Ale nie oszukujmy się, bardziej przyciąga tych drugich.

Sangokushi Taisen, znany również jako Three Kingdoms War, to kolejny znaczący tytuł w japońskich salonach arcade, który łączy strategiczne myślenie z dynamiczną akcją. Gra ta, osadzona w epoce Trzech Królestw, pozwala graczom na kontrolowanie armii poprzez fizyczne karty jednostek na specjalnym stole. Gracze przesuwają swoje karty, aby manewrować jednostkami na polu bitwy, co dodaje fizyczny element do strategii w czasie rzeczywistym. Sangokushi Taisen wyróżnia się głębokim systemem potyczek, piękną grafiką i skomplikowanymi mechanikami. Przez swoją złożoność nie jest to jednak przyjazny dla obcokrajowców tytuł.

Gaz, gaz, wciskam do dechy gaz!

Wangan Midnight Maximum Tune, opracowane przez Namco, opiera się na mandze i anime „Wangan Midnight". Gra przenosi graczy na ulice Tokio, szczególnie na autostradę Shuto, znaną z nielegalnych wyścigów w latach 90. Oryginalna manga opowiada o przygodach głównego bohatera, który kupuje i odrestaurowuje starego datsuna, aby ścigać się nim po autostradzie. Samochód ma jednak mroczną przeszłość – zabijał swoich poprzednich posiadaczy – i jest nazywany Devil Z. Pomyślcie o tym jak o skrzyżowaniu „Christine" i „Szybkich i wściekłych". Mam nadzieję, że fani mnie nie zjedzą za takie uproszczenie tematu. Wangan Midnight wyróżnia się możliwością zapisu własnych bryk na karcie. Gracze mogą tuningować swoje pojazdy, zwiększając ich osiągi i dostosowując wygląd, aby idealnie pasowały do ich stylu jazdy. Wangan Midnight Maximum Tune oferuje również tryb wieloosobowy, w którym gracze mogą rywalizować z innymi jeżdżącymi obok lub łączyć się przez sieć, aby zmierzyć się z najlepszymi kierowcami na świecie.

Initial D Arcade Stage, stworzone przez Segę, to kolejna gra, która przenosi kultową serię wyścigów, tym razem górskich, na automaty. Opierając się na mandze i anime „Initial D", tytuł oferuje intensywne wyścigi górskie na krętych trasach znanych z cyklu. Możemy prowadzić słynne samochody, które w latach 90. dumnie zdobiłyby ścianę pokoju niejednego nastolatka. W tym legendarne AE86 – ikoniczna dla tej serii maszyna do dostarczania tofu. Initial D Arcade Stage wyróżnia się absurdalną fizyką jazdy, gdzie na pełnym gazie wchodzimy w ostre górskie wiraże z niesamowitą przyjemnością. Tutaj również możemy tuningować samochody oraz mamy system kart do zapisywania postępów, podobnie jak w Wangan Midnight, oraz rywalizację online. Gry te łączy wiele – mają system rang, które rosną lub spadają w zależności od wygranych gier, świetny soundtrack i dostarczają dużą dawkę adrenaliny.

Można by pisać długo o pachinko jako grze numer jeden – to jednak temat na oddzielny tekst, gdyż jest to hazard przypominający „jednorękiego bandytę". Podobnie z UFO catcherami – popularnymi niegdyś u nas chwytakami, gdzie możemy wyciągnąć swoją nagrodę, tylko zazwyczaj bardziej fair. To oczywiście nie wszystkie automaty będące obecnie na topie, ale z tą wiedzą możecie spokojnie ruszać na podbój Azji i jej salonów gier. A takiej wycieczki wszystkim Wam życzę, szczególnie jeśli naprawdę lubicie automaty. ■ **Azi**

Initial D pozwala rywalizować on-line.

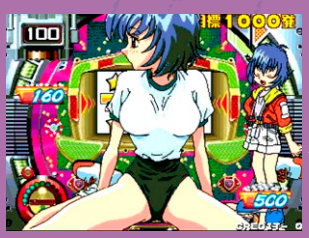
Najbardziej dochodowa gra mobilna w formie automatowej karcianki akcji.

Zręcznościowe IGRASZKI

Rozumiem konsumowanie gierek o zabarwieniu erotycznym w domowym zaciszu, ale na automatach? W miejscu publicznym?? Przy ludziach??? Kto to słyszał! Głowa pęka mi na myśl, co w tym przypadku kierowało twórcami gier. No i oczywiście zero zdziwienia, że większość produkcji powstało w dalekiej, cywilizowanej i rozwiniętej Japonii. Ale trzeba ugryźć ten temat, bo wypada wspomnieć o tych ekscesach w magazynie o arcade. Zostałem wylosowany (no dobra, sam się zgłosiłem) do tego zadania, aby przekazać Wam wiedzę o grach erotycznych na automatach. Pamiętajcie, zawsze mówcie, że o tych grach „to kolega opowiadał" (spoiler: to ja jestem tym kolegą).

Pipi & Bibi's – znane też jako Spy Bros. lub Whoopee!! Jak można w skrócie podsumować tę gierkę? Erotyczny elevator action. Tytułowi bracia biegali po budynku, skakali na trampolinach i razili prądem przeciwników. Wszystko po to, aby podłożyć ładunki wybuchowe w strategicznych miejscach i dać nogę z miejsca zdarzenia, co nagradzane było fragmentem grafiki z roznegliżowaną panną. Całość jest całkiem grywalna i fajna. To chyba najlepszy z przedstawionych tu tytułów. Warto wspomnieć, że gra oferowała... co-opa. Ktoś chętny na duet z kolegą?

Sprośny Qix – kojarzycie Qixa? To dość popularna seria gier zręcznościowych, w których „zakreślaliśmy" i przejmowaliśmy planszę z jakimś obrazkiem. Jak się okazuje, gameplay był na tyle prosty, że z łatwością zaadaptowano do niego sprośne elementy. Wyszło sporo takich „pikantnych Qixów", na przykład Gals Panic, Miss World 96 lub Fantasia (dwie części). Ciekawostką jest fakt, że niektóre z tamtych gier miały digitalizowane zdjęcia prawdziwych kobiet, a nie tylko anime.

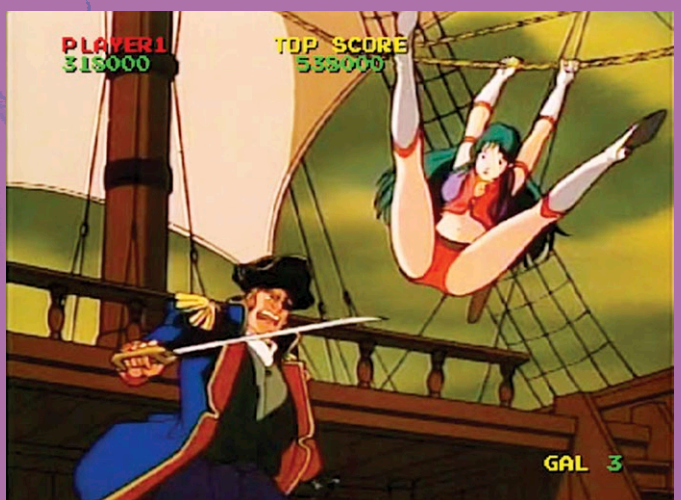


Sexy Reaction – erotyki nie odpuszczały także w grach typu pachinko. Było tego sporo, ale ten tytuł był dość znany i miał przyjemną oprawę. Po którejś wygranej z rzędu można było oglądać pikantne scenki z bohaterkami i pchać fabułę do przodu. Oczywiście wygrana zależała zazwyczaj od szczęścia, w końcu to taki japoński jednoręki bandyta (co w tym wypadku robił tą ręką, lepiej nie pytać).

Rozbierany mahjong – gier tego typu było po prostu od groma. W USA przyjął się raczej rozbierany poker, ale w Japonii: mahjong. Przykładowe tytuły: Super Real Mahjong, Mahjong Block Jongbou, kilka części Taisen Hot Gimmick, Mahjong Hyper Reaction, Mahjong Fantasia, Mahjong The Lady Hunter i wiele, wiele innych (zazwyczaj z „Mahjong" w tytule, więc uważajcie, co odpalacie w salonie).

Quizy i visual novel – kolejne dziwactwa z Dalekiego Wschodu. Visual nowelki na arcade? Kto ma czas stać przy automacie i czytać? A może czytać i odpowiadać na różnorakie pytania? Quizowe nowelki były popularne w Kraju Kwitnącej Wiśni, no i nie dziwota, że połączono je z grami ero. Na przykład takie Quiz the Idol! Hot Debut pozwalało nam w nagrodę za udzielenie poprawnych odpowiedzi obejrzeć idolki w sugestywnych pozach. Warto jeszcze też wspomnieć, że wiele z opisywanych wcześniej mahjongów miało mocno rozwinięte elementy visual nowelkowe.

Bonus: Dodatkowo warto wspomnieć o grach, które nie są stricte erotyczne, ale w których golizna występowała w ten czy inny sposób. Takich tytułów było sporo, ale zazwyczaj i tak ich wersje na Zachód ocenzurowano. Przykładowo Strippers... znaczy Strikers 1945 to drugowojenny shmup, gdzie po przejściu gry bohaterki, które kierowały samolotami, ukazywały nam się niemal topless. Ale że gra była megatrudna, to mało kto o tym wiedział! Z kolei Time Gal to „quick time eventowa" gra inspirowana Dragon's Lair. Bohaterka po źle wykonanej sekwencji przycisków umierała lub zależnie od zagrożenia... traciła bieliznę. Była też zwariowana seria jak Parodius od... Konami. Lataliśmy stateczkiem w kosmosie i strzelaliśmy, do czego popadnie, a gra nieraz przedstawiała nam jako wrogów wielkie, skąpo ubrane baby. W wielu bijatykach (1 vs. 1 oraz chodzonych) mogliśmy natknąć się też na sporo „pantsu" i innych fanserwisowych rzeczy jak rozwalanie się stroju bohaterek lub pokonanych przeciwników. Długo by wymieniać, ale praktycznie prawie każda mordoklepa miała jakieś skąpe stroje lub sugestywne momenty. I w sumie zazwyczaj wychodziło to dość fajnie. Erotyki na arcade to naprawdę dziwaczny pomysł, ale trochę subtelnie podanego odsłoniętego ciała zawsze jest spoko. ■ **Cypher**



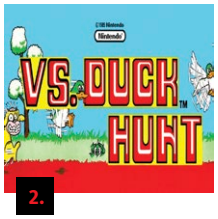
HOLD YOUR FIRE!

Tytuły swojsko zwane jako „celowniczki" czy też strzelaniny na szynach (ang. light gun shooters) to gatunek gier, w których gracze używają pistoletów jako kontrolerów do celowania i strzelania do celów na ekranie.

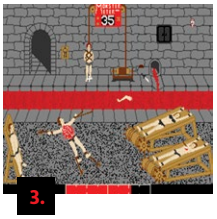
Te pozycje są znane ze swojej interaktywności i intensywnej akcji, co przyciąga graczy do salonów na całym świecie. Trzeba przyznać, że gatunek ten, mimo trudności wynikających z kryzysu w branży arcade spowodowanego przez rozwój konsol domowych, wykazał się niezwykłą żywotnością. Często się zastanawiamy, co tak naprawdę przyciąga graczy do tego gatunku. Może to być fascynacja bronią czy marzenia o byciu bohaterem akcji, takim jak policjant czy żołnierz, którego los jest w rękach gracza. Być może też chęć obcowania z autentyczną „klamką", która daje poczucie mocy i kontroli nad wydarzeniami na ekranie. Niezależnie od powodu widok akcji z oczu bohatera zwiększa immersję, dając graczom bezpośrednią styczność z wyzwaniem i adrenalinę związaną z walką o przetrwanie. To właśnie ta unikalna mieszanka emocji sprawia, że gry arcade typu „celowniczki" są tak powszechnie uwielbiane i niezmiennie popularne.

Pierwsze gry, w których użyto pistoletu jako kontrolera, pojawiły się w latach 30. XX w., choć wówczas były to mechaniczne gry na strzelnicach karnawałowych. Pierwsza mechaniczna gra zręcznościowa od Segi, która zyskała dużą popularność, to Periscope (1966). Gracze strzelali w niej do modeli statków z okrętu podwodnego, używając peryskopu. Jednak prawdziwe początki gatunku gier wideo z pistoletem świetlnym sięgają lat 70. i 80. Za pierwszą produkcję uznaje się Shooting Gallery (1974). Pistolet świetlny działał dzięki technologii CRT (Cathode Ray Tube), która była standardem w starych telewizorach. Mechanizm polegał na tym, że pistolet wykrywał zmiany w świetle na ekranie podczas oddawania strzału. Gdy gracz pociągał za spust, ekran na ułamek sekundy zmieniał jasność, a pistolet rejestrował te zmiany, co pozwalało na dokładne określenie, gdzie gracz celuje.

1.



2.


3.

4.

5.

6.

LATA 80.

1. Wild Gunman (1984)
Producent: Nintendo

Gracze strzelają do wirtualnych przeciwników w klimacie westernu. Gra była wyjątkowa, ponieważ wykorzystywała fotoczułe sensory do wykrywania strzałów, co było nowością w tamtych czasach.

2. Duck Hunt (1984)
Producent: Nintendo

Naparzanie do kaczek pojawiających się na ekranie. Gra ta była również popularna na konsoli NES. Duck Hunt był jednym z tytułów startowych dla NES i jest pamiętany ze swojego śmiejącego się psa, który stał się ikoną kultury gier.

3. Chiller (1986)
Producent: Exidy

Kontrowersyjna gra, w której gracze strzelają do makabrycznych i przerażających scen. Tytuł był znany z brutalności i groteskowych elementów, które wywołały wiele emocji i były tematem licznych debat na temat przemocy w grach wideo.

4. Operation Wolf (1987)
Producent: Taito

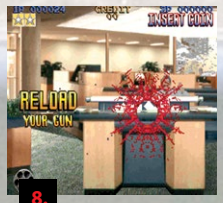
Gra wojenna, w której gracz wciela się w żołnierza walczącego z falami przeciwników. Na swój czas była innowacyjna dzięki zastosowaniu pistoletu maszynowego jako kontrolera, co zwiększało realizm i immersję.

LATA 90. ZŁOTA ERA

5. Terminator 2: Judgment Day (1991)
Producent: Midway Games

Oparta na kultowym filmie gra arcade to klasyczny rail shooter, w którym gracze wcielają się w jego bohaterów, walcząc z robotami i chroniąc Johna Connora oraz inne kluczowe postacie przed zagrożeniami. Była jednym z pierwszych tytułów, które wykorzystały filmowe sekwencje wideo, aby opowiedzieć historię.

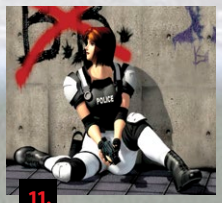
7.



8.

9.

10.


11.

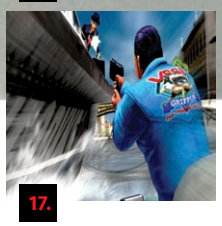
12.

13.

14.

15.

16.


17.

18.

6. Operation Thunderbolt (1991)
Producent: Taito

Sequel Operation Wolf z możliwością zabawy dla dwóch graczy. Gra wprowadziła nowe misje i przeciwników, a także opcję grania w trybie kooperacji, co zwiększało jej atrakcyjność.

7. Time Traveler (1991)
Producent: Sega

Oparta na efekcie holograficznym, gdzie obraz gry wyświetlany jest na specjalnie ukształtowanej szybie, a gracze podróżują w czasie, starając się rozwiązać różnorodne zagadki. Był to jeden z pierwszych tytułów, który używał technologii holograficznej, co stanowiło ogromny krok naprzód w dziedzinie interaktywnej rozrywki.

8. Lethal Enforcers (1992)
Producent: Konami

Gracz wciela się w policjanta, walcząc z przestępcami w realistycznym miejskim środowisku. Gra wykorzystywała prawdziwe zdjęcia ludzi i miejsc jako tła, co nadawało jej realistyczny wygląd i było nowatorskie w tamtym okresie.

9. Point Blank (1994)
Producent: Namco

Zręcznościówka, w której gracze uczestniczą w różnorodnych minigrach strzeleckich o zróżnicowanym stopniu trudności. Każda minigra miała unikalne zasady i cele, co sprawiało, że Point Blank było bardzo różnorodne i wciągające.

10. Virtua Cop (1994)
Producent: Sega

Pionierska gra 3D, w której gracze wcielają się w policjantów walczących z przestępczością. Była jedną z pierwszych, które wykorzystywały technologię motion capture do animacji postaci, co nadawało jej realistyczny wygląd.

11. Virtua Cop 2 (1995)
Producent: Sega

Kontynuacja Virtua Cop z ulepszoną grafiką i nowymi scenariuszami. Gra wprowadziła nowe tryby, takie jak Hero, który zwiększał poziom trudności i dodawał nowe wyzwania.

12. Area 51 (1995)
Producent: Atari Games

Gracz walczy z kosmitami w tajnej bazie wojskowej. Gra wykorzystywała technologię full-motion video (FMV), co dodawało realizmu i immersji do doświadczenia rozgrywki.

13. Time Crisis (1995)
Producent: Namco

Dzieło wyróżniające się systemem cover, gdzie gracz mógł ukrywać się przed wrogami. Gra była znana z innowacyjnego mechanizmu pedału, który pozwalał graczom chować się i wychylać zza osłon, co zwiększało taktyczną głębię rozgrywki.

14. House of the Dead (1996)
Producent: Sega

Gracz walczy z hordami zombie, przemierzając różne etapy pełne potworów. Gra była znana z mrocznej atmosfery i intensywnej akcji, a także z licznych odniesień do klasycznych filmów o zombie.

15. House of the Dead 2 (1998)
Producent: Sega

Kontynuacja House of the Dead z jeszcze większą ilością zombie i nowymi etapami. Gra wprowadziła różnorodne ścieżki fabularne, które zmieniały się w zależności od wyborów gracza, co zwiększało replayability.

16. CarnEvil (1998)
Producent: Midway Games

Gracz walczy z potworami w przerażającym parku rozrywki. Gra była znana z groteskowej i mrocznej atmosfery oraz unikalnych przeciwników, takich jak zmutowane klauny i potwory z wesołego miasteczka.

17. Time Crisis II (1998)
Producent: Namco

Kontynuacja serii, wprowadzająca tryb dwuosobowy oraz poprawioną mechanikę rozgrywki. Gra była znana z dynamicznej akcji

i współpracy między graczami, co czyniło ją jedną z najpopularniejszych strzelanek w tamtym czasie.

18. The Ocean Hunter (1998)
Producent: Sega
Gra akcji osadzona w morskim świecie, gdzie gracze wcielają się w nurka, polującego na różnorodne morskie stwory. Pozycja była znana z unikalnych przeciwników i pięknych, podwodnych scenerii.

19. Silent Scope (1999)
Producent: Konami
Gracz wciela się w snajpera, używając specjalnej strzelby z lunetą do eliminowania celów na dużą odległość. Gra wprowadzała realistyczne elementy snajperskie, takie jak oddychanie i kontrolowanie tętna, co zwiększało realizm.

LATA 2000–2018

20. Resident Evil Survivor 2 – Code: Veronica (2001)
Producent: Capcom
Automat umożliwia graczom przeżycie wydarzeń z Resident Evil Code: Veronica z perspektywy pierwszoosobowej, w formie celowniczka. Gra była znana z intensywnej akcji i mrocznej atmosfery, typowej dla serii Resident Evil.

21. House of the Dead III (2002)
Producent: Sega
Trzecia odsłona kultowej serii gier zręcznościowych, w której gracze walczą z hordami zombie. Tytuł oferuje dynamiczną rozgrywkę, w której gracze muszą celnie strzelać, aby przetrwać ataki nieumarłych.

22. Time Crisis 3 (2002)
Producent: Namco
Trzecia część serii popularnych strzelanek, w której gracze starają się pokonać wrogów i uratować zakładników. Gra zachowuje charakterystyczne dla cyklu elementy, takie jak mechanika ukrywania się za osłonami i ograniczony czas na reakcję.

23. Virtua Cop 3 (2003)
Producent: Sega
Trzecia odsłona serii Virtua Cop, wprowadzająca nowe mechaniki, takie jak bullet time, który spowalnia czas, umożliwiając graczom precyzyjne celowanie i unikanie pocisków. Gra oferuje również rozbudowaną fabułę oraz lepszą grafikę w porównaniu do poprzednich części.

24. Ghost Squad (2004)
Producent: Sega
Strzelanina z antyterrorystami, w której gracze muszą szybko reagować na zmieniające się sytuacje, podejmować decyzje i eliminować wrogów, aby zapobiec zagrożeniu.

25. House of the Dead 4 (2005)
Producent: Sega
Czwarta część serii gier strzelanek, w której gracze starają się przeżyć atak zombie, używając pistoletów świetlnych. Tytuł oferuje intensywną i emocjonującą rozgrywkę, pełną szybkich akcji i niebezpieczeństw.

26. Time Crisis 4 (2006)
Producent: Namco
Czwarta odsłona serii popularnych strzelanek, w której gracze muszą pokonać wrogów i uratować świat przed zagrożeniem. Gra wprowadza nowe bronie, tryby i przeciwników, zapewniając wyzwanie dla fanów serii.

27. Aliens: Extermination (2006)
Producent: Global VR
Gra osadzona w uniwersum filmów o kosmicznych potworach, w której gracze walczą z hordami obcych stworzeń. Oferuje ekscytującą rozgrywkę dla jednego lub dwóch graczy, wypełnioną akcją i napięciem.

28. Silent Hill: The Arcade (2007)
Producent: Konami
Produkcja, która wnosi powiew świeżego powietrza do serii survival horror Silent Hill. Gracze mogą współpracować, aby przeżywać przerażające wydarzenia i wyjaśniać tajemnice tytułowego miasta z udziałem sławnego piramidogłowego czy wykrzywionych pielęgniarek. Gra wprowadza nowe elementy fabularne i nieliniowe ścieżki, co zwiększa replayability.

29. Rambo: The Arcade Game (2008)
Producent: Sega
Tytuł oparty na popularnych filmach o Rambo, w którym gracze wcielają się w tytułową postać, aby walczyć z wrogami i uratować zakładników. Gra oferuje intensywną rozgrywkę, w której gracze muszą szybko reagować i precyzyjnie strzelać, aby przejść przez kolejne poziomy.

19.

20.

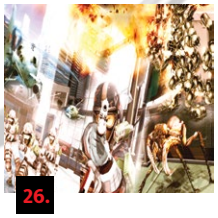
21.

22.

23.

24.

25.


26.

27.

28.

29.

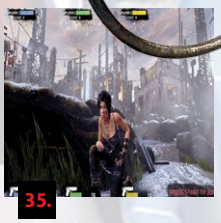
30.

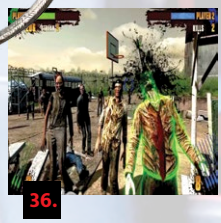
31.

32.

33.

34.


35.


36.

37.

38.

30. Deadstorm Pirates (2009)

Producent: Bandai Namco Games

Dzieło Bandai wykorzystuje ruchome siedzenia oraz specjalne efekty, takie jak woda, aby zwiększyć wrażenia z rozgrywki. Gracze mogą odczuwać efekty eksplozji, strzelania i innych akcji dzięki wibracjom, dźwiękom i efektom specjalnym, w tym doznaniu „zalania" wodą podczas walki z piratami.

31. Terminator Salvation (2010)

Producent: Play Mechanix

Gra akcji osadzona w uniwersum filmu „Terminator", w której gracze walczą z maszynami Skynetu, próbując ocalić świat przed zagładą. Oferuje ekscytującą i intensywną rozgrywkę, wypełnioną dynamiczną akcją i napięciem.

32. Transformers: Human Alliance (2013)

Producent: Sega

Tytuł oparty na popularnej serii filmów „Transformers", w którym gracze walczą u boku Autobotów przeciwko złowrogim Decepticonom. Gra była znana z dynamicznej akcji i możliwości zabawy w trybie kooperacji.

33. Jurassic Park Arcade (2015)

Producent: Raw Thrills

Produkcja, w której gracze wcielają się w ochroniarzy w Parku Jurajskim i muszą bronić się przed uciekającymi dinozaurami. Gra oferuje intensywne doświadczenia i realistyczne efekty dźwiękowe oraz wizualne.

34. Luigi's Mansion Arcade (2015)

Producent: Capcom

Dzieło, w którym gracze wcielają się w postać Luigiego z serii Super Mario i muszą pokonać duchy nawiedzające opuszczony dom za pomocą specjalnego odkurzacza. Gra była chwalona za swoje innowacyjne mechaniki i atmosferę grozy.

35. Tomb Raider Arcade Game (2018)

Producent: Square Enix

Strzelanina przedstawiająca wydarzenia z gry Tomb Raider (2013) z perspektywy ocalałych rozbitków, którzy podążają śladami Lary Croft. Tytuł oferuje dynamiczną akcję i głęboką fabułę, angażując graczy w emocjonujące przygody.

Pistolety świetlne od dawna były integralną częścią gier arcade, zapewniając graczom interaktywność i emocjonujące doznania. Jednak wraz z postępem technologicznym produkcje arcade przeszły rewolucję dzięki technologii wirtualnej rzeczywistości (VR). W połączeniu z pistoletami świetlnymi gry VR na automatach oferują jeszcze bardziej immersyjne i ekscytujące doświadczenia. Pobudzając zmysły i angażując umiejętności graczy, te nowoczesne tytuły łączą najlepsze cechy tradycyjnych gier arcade z innowacyjnymi funkcjami technologii VR, tworząc niezapomniane przygody w wirtualnej rzeczywistości. Oto kilka najlepszych gier VR na automatach wykorzystujących pistolety świetlne, które przenoszą graczy w niesamowite światy i rzucają im ekscytujące wyzwania.

36. Walking Dead Arcade (2017)

Producent: Play Mechanix

Bazując na popularnym uniwersum „The Walking Dead", ta gra arcade oferuje unikalne doświadczenie VR, w którym gracze muszą przetrwać zombie-apokalipsę. Wykorzystując pistolety świetlne, gracze muszą obronić się przed nieskończonymi falami żywych trupów, podejmując szybkie decyzje i precyzyjne strzały.

37. HALO: Fireteam Raven (2018)

Producent: Raw Thrills

HALO: Fireteam Raven przenosi graczy do uniwersum Master Chiefa, gdzie mogą wcielić się w członków tytułowego, elitarnego oddziału Spartan. Dzięki technologii VR i pistoletom świetlnym gracze stają do walki z hordami obcych, odkrywając tajemnice kosmicznej operacji.

38. House of the Dead: Scarlet Dawn (2018)

Producent: Sega

Kontynuując kultową serię House of the Dead, Scarlet Dawn wprowadza graczy w przerażające i intensywne przygody, gdzie muszą stawić czoła armiom nieumarłych. Wykorzystując technologię VR oraz pistolety świetlne, gracze muszą szybko reagować i precyzyjnie celować, by przetrwać w świecie pełnym grozy i zagrożeń.

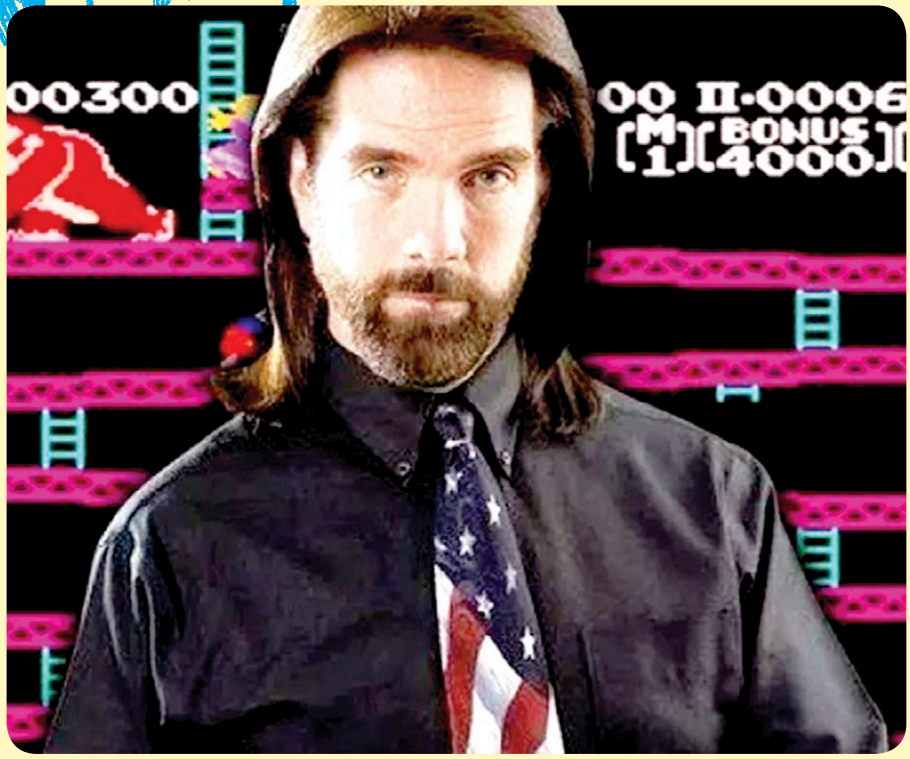
RELOAD

Gry arcade typu celowniczki pozostają niezaprzeczalną częścią historii elektronicznej rozrywki, symbolizując nie tylko intensywną zabawę, ale również dziedzictwo tradycyjnych salonów gier. Pomimo przemian w przemyśle rozrywkowym gatunek ten nadal przyciąga graczy swoją prostotą, interaktywnością i wyjątkowym doświadczeniem, którego nie można zastąpić wirtualnymi kontrolerami. Warto zauważyć, że pistolety świetlne działają na telewizorach CRT, które coraz rzadziej są spotykane w domach, co sprawia, że wizyta w salonie gier staje się wyjątkowym doświadczeniem (i koniecznością). ■ **Konrad Mnichowski**

Skandalista Billy Mitchell

„Wciąż posiadam w sobie tę kontrolowaną obsesję" – rzekł w wywiadzie dla Oxford American w 2015 r. Był już gościem w średnim wieku, skupionym na prowadzeniu restauracji otrzymanej w spadku od ojca. Przywołał jednak dni, w których z pustym żołądkiem, niemal przycumowany do klasycznych Donkey Konga i Pac-Mana, postanowił zarobić pierwszy milion. Jednak nie dolarów, tylko punktów.

Udało mu się to, choć jak się później okaże, rekordy Mitchella stanowią efekt pewnego oszustwa i jednocześnie wpadki. Trudno jednak odmówić Billy'emu przebojowości i charakternego podejścia do sprawy. To właśnie dzięki niemu bicie rekordów w popularnych grach arcade stało się modne i ekstrawaganckie.



Mitchell w obowiązkowym krawacie zawsze promuje swą patriotyczną postawę. Szkoda, że nie miał odwagi, by wyjść naprzeciw godnego rywala.

Prometeusz arcade

1983 r., do japońskiej siedziby Nintendo zadzwonił telefon. Ktoś z amerykańskiego oddziału firmy był spanikowany, bo zalegały im automaty z Centipede. W odpowiedzi usłyszał, że do Stanów leci już gra, która za chwilę okaże się światowym fenomenem. Zadaniem gracza było przeskakiwanie nad turlającymi się beczkami, a na górze ekranu paradował goryl – Donkey Kong. Bohater nie nazywał się jeszcze Mario, tylko Jumpman. Nadchodził świt gier arcade. Mitchell, wówczas nastoletni, zafiksowany w swoim świecie, niechętnie zerkał w stronę nowego medium, jakim były gry. Jako rdzenny mieszkaniec Florydy preferował rozgrywkę w pinballu, z czego zresztą był znany w lokalnej społeczności. Mitchellowi sprzyjały czasy i miejsce, w jakim się wychował. Miał ledwie 16 lat, a tuż po przekroczeniu dorosłości czekała na niego Ricky's, restauracja, jaką miał niebawem przekazać mu ojciec. Powiedzmy więc, że „był ustawiony" już za młodu. Być może to dlatego jego rekordy pod koniec tej opowieści okażą się jedną wielką fuszerą. „Gry wideo były czymś nowym, czymś innym. Nie przepadam za nowościami" – miał powiedzieć w tym samym wywiadzie sprzed dziewięciu lat. Wtedy jeszcze był gwiazdą, nosił się wręcz z celebrycką pewnością siebie, z obowiązkowo wiązanym krawatem w barwach Stanów Zjednoczonych. „Nagle gry zaczynały stawać się popularne. Wszyscy gromadzili się przy automatach z Donkey Kongiem. Chciałem tej uwagi". Czyżby Mitchell miał obsesję na punkcie atencji tłumu? W regionie, z którego pochodzi, była to częsta przypadłość pośród młodych ludzi. Mawiano, że jeśli urodziłeś się na Florydzie, to miałeś życiowego farta od

losu – a ten, jak wiemy, nie zawsze rozdaje sprawiedliwie.

Walter Day, założyciel Twin Galaxies (1981), organizacji dostarczającej osiągnięć z gier do Księgi rekordów Guinnessa, a dzisiaj potężnej platformy ds. mediów społecznościowych, nie szczędził pochwał Mitchellowi. „Istnieją cechy bardzo charakterystyczne dla supergwiazdy ze świata gier. Billy ma je wszystkie. Skoordynowanie ciała z umysłem, gdzie ciało nie opiera się żadnym poleceniom wychodzącym z głowy. To rzadko spotykane" – podsumował Day. Wtedy jeszcze nie przypuszczał, że mit bohatera arcade za chwilę poleci na pysk, a sam Billy stanie się obiektem (chwilowej) niesławy. Mitchell nie był typowym nerdem. Prowadził bardzo aktywne życie. Grywał w piłkę nożną, koszykówkę i baseball w szkole średniej. Jego ojciec jest przekonany, że Billy trafiłby do ligi baseballa, gdyby nie grał w gry. Można oddać Mitchellowi pewien szacunek, ponieważ niełatwo było kochać gry w czasach, gdy medium to nadal traktowano z mocną rezerwą i było kojarzone z podchmielonym towarzystwem spędzającym czas wolny w lokalnych barach przy automatach. Billy podążał świeżym szlakiem, przy którym dopiero po dekadach stanie drogowskaz „e-sport". „Doprowadzał mnie do szału. Potrafił grać w Centipede po 30 godz. Widziałem jednak, że stawał się coraz lepszy w tej grze" – wspomina ojciec naszego bohatera, Billy Mitchell sr. W 1982 r. redakcja Time opublikowała artykuł o rosnącej popularności grania. W tekście przewinęła się informacja, że ktoś uzyskał aż 16 mln punktów w grze Defender (1981, Atari). Problem polegał na tym, że nikt nie prowadził dokumentacji owych rekordów. Walter Day postawił sobie to zatem za cel swojej działalności. Jeszcze tego samego roku do Twin Galaxies zadzwonił telefon. Pewien nastolatek przeczytał reportaż w magazynie Joystick o graczu, który uzyskał rekord w Donkey Konga wynoszący 1,4 mln punktów. „Ten gość nie mówi prawdy" – usłyszał w słuchawce te słowa od młodego Mitchella. Jak to obliczył? Na poziomie wskazanym w tekście Joysticka gracz mógł uzyskać maksymalnie 886 900 punktów. Day po dogłębnej weryfikacji przyznał mu rację. Tak rodziła się legenda arcade, która przynosiła ogień jak mityczny Prometeusz.

Billy, choć podpadł swoim fanom, nadal cieszy się popularnością

Kres legendy

Mitchell zasłynął w 1999 r. w trakcie imprezy Funspot, drugiego pod względem wielkości eventu poświęconego arcade w Stanach Zjednoczonych. Przybył do New Hampshire. Odpadł w Pac-Manie po kilka godzinach z 1,7 mln punktów na koncie. Następnego dnia pobił ten wynik. Musiał być najlepszy. Time napisał o nim „Gracz Stulecia". Został nagrodzony podczas imprezy Tokyo Game Show, a Namco zorganizowało mu spotkanie z Toru Iwatanim, twórcą Pac-Mana. Wiecie już, że wpadł na pomysł na grę w trakcie jedzenia pizzy, gdy zjadł jeden kawałek? „Cieszyłem się ze zwycięstwa, lecz zostało to okupione dużym bólem" – podsumowuje legenda. Cóż, każda legenda ma swój koniec. Zmorą Mitchella okazał się jego pierwszy przeciwnik, z jakim mierzył się w grach – Donkey Kong. Jace Hall, właściciel Twin Galaxies, który kupił firmę w 2014 r., zweryfikował poprawność taśmy VHS autorstwa Billy'ego. Na jaw wyszło, że Mitchell używał emulatora MAME, który pozwalał cheatować grającemu bez pozostawiania namacalnych śladów. Pierwsi odkryli to internauci dzięki dostępnym narzędziom edycji. Twin Galaxies pozwalało jedynie na rejestrowanie materiałów z oryginalnej wersji danego tytułu, uruchomionej na platformie docelowej – w tym przypadku na automacie do grania. Hall od momentu przejęcia Twin Galaxies rozpoczął tworzenie masywnej społeczności online, aby uhonorować dawne i współczesne rekordy oraz dbać o rozwój karier e-sportowych. Nagranie z Donkey Konga było wizytówką Mitchella od 2007 r., gdy pokonał Steve'a Wiebego. Billy nie mógł pogodzić się z faktem, że trafił się gracz lepszy od niego. W istocie to Steve przebił jego wynik. Mitchell jednak nie wyszedł mu na spotkanie przy automatach z grą. Przysłał kolejne nagranie rzekomo dokumentujące wygraną. „Im bardziej o tym myślę, tym bardziej wszystko ma sens – dlaczego nigdy bezpośrednio nie zagrał przeciwko mnie?" – wspominał Wiebe na łamach popularnego Variety. Mitchellowi sprzyjały w 2007 r. okoliczności. Walter Day nadal rządził Twin Galaxies, więc nikt nie śmiałby podważyć osiągów aktualnego mistrza. Do momentu przejęcia firmy przez Halla i dociekliwości fanów z forum Donkey Konga. James Young dogłębnie przefiltrował nagrania Mitchella i odkrył liczne nieścisłości. Taśma była kopią, nie oryginalnym, zarejestrowanym materiałem.

Wiebe musiał czekać aż 11 lat na sprawiedliwość. W 2018 r. rekord Mitchella został unieważniony. Gdy obejrzy się dzisiaj materiał dokumentalny, „King of Kong", jego fabuła prezentowałaby alternatywną historię. Steve Wiebe został wprawdzie pokonany przez innego gracza, lecz to prosty nauczyciel oficjalnie pobił legendę, gwiazdora Billy'ego Mitchella. Ten drugi rzecz jasna odmówił jakichkolwiek komentarzy. Podobnie jak Walter Day, który nie wykazał się rzetelnością i zezwolił na tak niesprawiedliwe rozstrzygnięcie pojedynku Mitchella z Wiebem. I choć Mitchellowi nieco popsuł się wizerunek, to do jego restauracji wciąż przychodzą dziennikarze chętni przeprowadzić wywiad, a on sam świetnie prosperuje jako mąż, ojciec i właściciel lokalu w Redmond. Billy jednak zasłużył na ten tekst w Arcade Extreme. Poza jego chciwością i pychą w odniesieniu do rekordów w Donkey Konga Mitchell pokazał, że można być gwiazdą wśród graczy, a bez jego przebojowości nikt specjalnie nie interesowałby się nabijaniem kolejnych rekordów w Donkey Kongu. Jest królem arcade i jak każdy inny król czasem popełnia błędy i ma niesprawiedliwą ocenę sytuacji. Czy czegoś go to nauczyło? Przestał już się udzielać w biciu kolejnych High Scores, a zatem zrozumiał, że istnieją na świecie lepsi gracze od niego. Oby dzięki tej lekcji stał się lepszym człowiekiem. ■ **Grabarczyk**

Król popu i gry

W tym magazynie z pewnością przeczytacie o wielu legendach związanych z grami, ale wśród nich skrywa się pewna persona, która na pierwszy rzut oka może nie kojarzyć się z tą dziedziną, a mianowicie Król Popu – Michael Jackson. Jego powiązania z branżą gier i automatami arcade są o wiele bardziej rozległe, niż się wydaje! Ale po kolei.

Gra Michael Jackson Moonwalker z 1990 r. to legendarny tytuł i niesamowity znak tamtych czasów. Dlaczego? Ponieważ automaty i Michael Jackson nierozerwalnie kojarzą się z latami dawno minionymi, no i mają w sobie TO COŚ, ten dawny klimat. Choć gra miała wyjść głównie po to, aby promować wydany niedawno film o tym samym tytule, to sam Jackson brał czynny udział w tworzeniu tej produkcji (nawet na ekranie startowym jest o tym info), więc gra ta jest z pewnością kanoniczną częścią „Jacksonverse". Oddaje więc klimat jego klasycznych teledysków, w których oprócz muzyki i tańców była ważna także fabuła oraz niesamowicie odjechana stylistyka. Specyficzną stylistykę giera oddaje – dzieją się w niej wszak rzeczy niestworzone, jak np. Jackson zamieniający się w wielkiego robota i naparzający wrogów z lasera (power up dostępny po zebraniu... małpki).

Nie kojarzę tego motywu w „Smooth Criminal", a to głównie tym teledyskiem inspirowali się twórcy gry Moonwalker. Hardkorowi fani Jacksona będą jednak wiedzieć, że nie o byle małpę chodziło – „powerupowy szympans" był wzorowany na prawdziwej małpie, którą gwiazdor posiadał jako zwierzaka domowego. Heh, wyobraźcie sobie grę o Was samych i jednym z itemów do zebrania jest Wasz zwierzaczek. Jakie konkretnie moce by Wam dał?

„A pan czego tutaj?!"

Zastanawiacie się, dlaczego Król Popu zawracał sobie głowę, by brać udział w „jakichś gierkach", ale odpowiedź jest proza-

iczna: otóż gwiazdor po prostu uwielbiał gry wideo! W tamtych czasach nie było to wcale takie typowe dla ikony popkultury i ogólnie osoby publicznej. Nie kojarzę, by w Polsce było wiele automatów z Moonwalkerem, ale w USA tytuł zrobił furorę. Na tyle dużą, że przeniesiono go na Segę Genesis (Mega Drive) oraz otwarto bramy dla samego Jacksona do branży gier. Od tego momentu Król Popu gościł na naszych ekranach coraz częściej i nie chodzi tu o żadne skandale omawiane w TV, ale o uczestnictwo w wielu produkcjach.

Moonwalker w sześciu smakach

Nieprzypadkowo przeniesiono Moonwalkera najpierw na Mega Drive, ponieważ za wersję automatową również odpowiadała Sega. W niedalekiej przyszłości „niebiescy" jeszcze nieraz będą współpracować z Michaelem Jacksonem. Jednak warto wspomnieć, że wersja na stacjonarkę... była tak naprawdę inną grą!! Oryginalny run'n'gun poszedł do lamusa i zastąpiono go... platformerem 2D! Na szczęście także udanym i odjechanym. Ach, zapomniałbym też wspomnieć: Moonwalker wyszedł też na Amigę, Atari, MSX, PC i parę innych tego typu sprzętów, ale te wersje... były nieco gorsze od arcadówki lub platformówki. Mieliśmy w nich widok z góry i nieco gorszy gameplay. Zdecydowanie nie umywało się to do dynamicznej wersji automatowej. Zatem mówiąc „Michael Jackson Moonwalker", trzeba zawsze sprecyzować, o jaką wersję nam chodzi, bo było ich mnóstwo. Hit z arcade? Segowa platformówka? A może film biograficzny? Albo po prostu styl tańca?

Kosmiczny Michael

Współpraca z Segą rozpędziła się na dobre. Na kolejny rzut poszła już nieco mniej znana gra Michael Jackson in Scramble Training. Co to za hit? To bardziej interaktywny film, w którym sam Michael czasem się pojawiał i występował, opowiadając nam jakieś ciekawostki. Polecam zobaczyć na YouTubie, dziwne to doznanie, ale jest to też w sumie gra na automat arcade, więc warto wspomnieć. Król Popu był oczywiście muzykiem, więc Sega i on chcieli to wykorzystać, dlatego gwiazdor pracował nad soundtrackiem do... Sonic the Hedgehog 3! Wiedzieliście o tym? Możliwe, że nie, bo w oficjalnych creditsach nie ma nawet jego nazwiska. Jednak czytając stare wywiady z innymi twórcami tej gry, można się dowiedzieć, że ponoć naprawdę nad tym pracował i współtworzone przez niego utwory znalazły się na kartridżu. Kosmos! Jackson bardziej „oficjalnie" wystąpił już w Space Channel 5 na Dreamcaście. Space Michael – bo tak nazywał się Jackson w tej grze – pomagał uroczej Ulali rozprawiać się z kosmitami za pomocą swojego znanego tańca. Celebryta użyczył swojego głosu, podobizny oraz ponoć brał udział w sesji motion capture. Teraz to już naprawdę KOSMOS! Muszę przyznać, że ten feature wyszedł nieziemsko. Muzyk nie ograniczał się tylko do Segi: współpracował także z Midwajem oraz tak jakby z Ubisoftem (o tym za chwilę). Ready 2 Rumble od Midwaya – znany tytuł wydany na różne platformy (w tym PS1, N64 i Dreamcasta) – zawierał zgrajęę niesamowitych charakterów, a wśród nich samego Michaela Jacksona! W 2010 r. Ubisoft wydał na nowoczesne platformy takie jak np. PS3 muzyczno-ruchowy tytuł w całości poświęcony gwiazdorowi Michael Jackson: The Experience. Tytuł był portowany na wiele platform (nawet Nintendo 3DS) i był swoistym hołdem dla Króla Popu, ale jednak gra wyszła już po śmierci Michaela w 2009 r. i nie są znane szczegóły współpracy gwiazdora z Ubisoftem.

Leaving Neverland

Dobra, dość o innych gierach, wszak główny temat miał być o arcade, czyż nie? Mówi się, że Michael Jackson miał własne muzeum gier arcade! Było ono częścią jego (nie)sławnej posiadłości – rancza Neverland. Na farmie znajdowały się różne przybytki: kino, minizoo oraz to „muzeum". Choć wyobrażam sobie, że był to albo ogromny magazyn z poukładanymi byle jak automatami i grami, albo... zarąbisty ogromny pokój gracza. Słowo „muzeum" mi tu jakoś nie pasuje. Król Popu, to i królewski pokój na hobby! Nie wiadomo jednak, czy Michael zaczął kolekcjonować automaty i inne sprzęty „na starość", czy od lat 90. i początku jego mariażu z branżą gier. Nie są znane szczegóły, jakie automaty i sprzęty posiadał Jackson, ale ponoć kolekcja ta była jedną z największych na świecie! W jej skład wchodziły też sprzęty typu pinball, ogromne figurki przeróżnych bohaterów popkultury, automaty wyścigowe i inne sprzęty typu automaty hazardowe z „hakami", okrągłe automaty na kulki itp. Czyli ogólnie wszystko, co wiązało się z amerykańską kulturą młodzieżową i salonami rozrywki w tamtych czasach. Czad, Jackson to był prawdziwy retrofan! Po śmierci gwiazdora w 2009 r. wiele z jego osobistych artefaktów zostało sprzedanych na aukcjach, w tym jego kolekcja gier z rancza. Zorganizowano serie aukcji, gdzie „pozbyto się" kolekcji legendy popu. Smutne, choć ponoć niektóre sprzęty trafiły do kolekcjonerów oraz jako część ekspozycji do wystaw związanych z Michaelem Jacksonem. Zawsze to coś, jakieś ukoronowanie legendy. Ale szkoda, że te sprzęty opuściły Nibylandię.

Gwiazdor po prostu uwielbiał gry wideo!

Spacer po księżycu

Nie da się ukryć, że współpraca Jacksona z branżą gier się nadzwyczaj udała. Muzyk nie ograniczał się tylko do użyczania twarzy, jak to często robią inne sławne persony, ale też brał bezpośredni udział w produkcji. Pracował nad samą rozgrywką, nad motion capture, udzielał głosu, pomagał przy audio. Prawdziwe zaangażowanie! Nie dość, że Moonwalker na automatach to był prawdziwy hit, to Jackson też był PRAWDZIWYM graczem! Czasem po prostu czuć to w DNA produkcji! Na samym początku teledysku „Smooth Criminal" Michael Jackson wrzuca monetę do szafy grającej. Czy jednak taka szafa na monety to nie to samo, co automat przyjmujący talony, by gracz mógł sobie pograć? Zostawię Was samych z tą myślą. ■ **Cypher**

FLIPPEROWY RAJ W DESZCZOWYM MIEŚCIE

Bergen w Norwegii w folderach turystycznych reklamowane jest jako „brama do fiordów", ale nie każdy zdaje sobie sprawę z tego, że średnio przez dwie trzecie roku pada w nim deszcz. To najbardziej deszczowe miasto Europy, gdzie krople wody są stałym punktem krajobrazu. Miasto, otoczone majestatycznymi górami, skrywa w sobie niejedną tajemnicę.

W deszczowe popołudnie, kiedy chmury ciężkie od wody niemal dotykały ziemi, odkryłem Klub Flipperowy, ukryty w centrum miasta w piwnicy jednego z budynków przy Strandgaten 201. To miejsce zdaje się innym światem, kontrastującym z tętniącym życiem centrum miasta.

Dopiero w tym roku poznałem to miejsce, mimo że istnieje już od ośmiu lat. Było to jak odkrycie zaginionego skarbu w sercu Bergen. Od razu zrobiło na mnie ogromne wrażenie swoim unikalnym klimatem. Na czele tej nietuzinkowej miejscówki stoi Kjell Erik Husom. To istny człowiek orkiestra, który nie tylko gra na trąbce w Bergen Philharmonic Orchestra i przewodzi w związkach zawodowych muzyków, ale także wkłada masę czasu i serca w zarządzanie tym wyjątkowym miejscem.

Ten interaktywny zakątek to nie tylko muzeum, ale przede wszystkim przestrzeń, gdzie każdy może doświadczyć magii flipperów z różnych epok. Osoby w różnym wieku mogą czerpać frajdę z gry na tych urządzeniach. Niskie osoby mogą skorzystać z podstawek, na których mogą stanąć. Dzieci muszą być pod opieką dorosłych. Każdy, kto odwiedza klub, ma okazję spróbować swoich sił w rywalizacji na tych nostalgicznych maszynach i może się poczuć jak bohater opowieści, w której technologia z przeszłości łączy się z duchem współczesności.

Obecnie klub oferuje ponad setkę utrzymanych w dobrym stanie flipperów oraz kilka automatów arcade. Wśród nich znajdują się maszyny na licencjach filmów czy seriali takich jak chociażby „South Park", „Star Trek", „Słoneczny patrol", „Terminator" czy „Park Jurajski". Klub Flipperowy w Bergen to miejsce, gdzie nie tylko można grać, ale także nauczyć się naprawiać flippery. Klub nie ma także na co dzień stałego personelu do obsługi baru, więc trzeba samemu się obsłużyć. Można wziąć sobie piwo z lodówki i zapłacić za nie Vippsem (norweski Blik). Każdy flipper ma nawet z boku uchwyt na butelki. Każdy członek klubu otrzymuje klucze i może przychodzić codziennie w godzinach od 6 rano do północy. Kjell Erik nie chce jednak, aby ludzie przychodzili w środku nocy i balowali. Gdy wychodzi się z klubu, należy umyć stoły flipperowe oraz boczne przyciski płynem do szyb i ręcznikiem papierowym. Ostatni wychodzący musi zgasić światła.

Na potrzeby rozmowy zastosowaliśmy arkadowy zapis rozmówców. Lider klubu (Kjell Erik) swoje rekordy na flipperach podpisuje jako GRU, a nasz respondent z Norwegii to K M. ■ **Konrad Mnichowski**

K M: Jak zaczęła się Twoja historia z flipperami?
GRU: Miałem około 10 lat. Pamiętam, że dano mi pieniądze na słodycze, ale zamiast tego poszedłem do hotelu grać we flippery. Wrzuciłem jedną koronę i wygrałem dodatkową grę. Później znowu wygrałem dodatkową grę! Ludzie czekający za mną w kolejce chcieli grać, więc powiedziałem: „Może chcecie kupić moje gry?". Sprzedałem je i zarobiłem pieniądze.

K M: Skąd się wziął pomysł na klub?
GRU: Po zamknięciu lokalnego salonu gier w latach 90. przez wiele lat nie miałem gdzie grać we flippery. W 2010 r., po długiej przerwie, kupiłem swojego pierwszego flippera. Z czasem moja kolekcja zaczęła się rozrastać, a chęć grania razem z innymi ludźmi skłoniła mnie do założenia klubu. W 2016 r. zorganizowaliśmy spotkanie założycielskie z udziałem 10 osób. Znaleźliśmy lokal do remontu, który wymagał dużo pracy. Wziąłem się do roboty i zbudowałem to miejsce od podstaw. Na początku mieliśmy tylko dwa pokoje i bar. Wykorzystałem materiały budowlane, które miałem w domu, w tym z mojej łazienki. Dzięki temu wszystko było dość tanie, bo już miałem potrzebne materiały. Bar zbudowałem samodzielnie. W znacznej mierze cała przestrzeń została stworzona moimi własnymi rękami.

Flippery przegrały wojnę, bo arcade były łatwiejsze w utrzymaniu

K M: Opowiedz mi trochę o historii flipperów i ich ewolucji.
GRU: Pierwszy flipper, Humpty Dumpty, pojawił się w 1947 r. z rzeczywistymi flipperami. W latach 50., 60. i 70. zaczęto produkować wiele tych urządzeń, które były wtedy jedynie elektromechanicznymi maszynami. Później pojawiły się tranzystory i oczywiście ludzie zaczęli konwertować flippery na nowoczesną elektronikę. Równocześnie pojawiły się gry arcade i salony gier z popularnymi tytułami, takimi jak Asteroids, United Pong oraz NBA Jam – najlepiej sprzedającą się grą arcade w historii, która zarobiła miliard dolarów w ćwierćdolarówkach. W latach 90. eksplodowała kreatywność i powstały najlepsze gry dzięki konkurencji między arkadówkami a flipperami. Jednak z czasem flippery zaczęły przegrywać tę wojnę. Williams zaczął sprzedawać coraz mniej flipperów, a coraz więcej gier arcade pojawiało się na rynku. Było to smutne, bo flippery i arcade to w zasadzie to samo – chodzi o rozrywkę, dobrą zabawę, granie w dobrą grę. Flippery są jednak bardziej skomplikowane i bogatsze, bo to bardziej fizyczna gra z ruchomymi celami. Flipper waży często ponad 130 kg, wymaga wielu prac konserwacyjnych oraz zajmuje dużo miejsca w salonie gier. Właściciele lokali chcieli zarabiać pieniądze, a gra arcade potrzebuje tylko zasilania, kilku przycisków i minimalnej konserwacji. Flippery przegrały wojnę, bo arcade były łatwiejsze w utrzymaniu.

K M: Skąd wziąłeś pierwsze maszyny?
GRU: Kupiłem flippera tutaj, w Norwegii, a potem skontaktowałem się z bardzo miłym facetem w Budapeszcie, który prowadzi Flipper Museum. Chciałem kupić co najmniej 10 maszyn, więc wynająłem dużą ciężarówkę i pojechałem do Węgier. Spotkaliśmy się w Bremie, miałem przy sobie dużo gotówki. Załadowaliśmy flippery do mojego samochodu, powiedzieliśmy sobie tylko „cześć" i wróciłem do Norwegii. Nie miałem jednak miejsca, gdzie mógłbym je trzymać. Po prostu rozładowałem 10 flipperów w korytarzu mojego domu. Moja żona, ku mojemu zdziwieniu, zareagowała spokojnie. Na szczęście szybko znalazłem inne miejsce do przechowywania mojej kolekcji i mogliśmy uporządkować korytarz. Kiedy miałem 100 flipperów, moja żona myślała, że mam 28. Teraz myśli, że mam 250, a mam 270. Zbieranie flipperów jest jak wirus – zaczyna się od jednego, a potem nagle masz ich setki.

Pracuję przy flipperach i nigdy nie tracę pieniędzy. To jest moja emerytura. Jeśli potrzebuję pieniędzy na wakacje, po prostu mogę sprzedać jeden egzemplarz i to wystarczy.

K M: Zastanawia mnie, która nazwa jest prawidłowa: flipper czy pinball? Zauważyłem, że są używane naprzemiennie.
GRU: Przed wynalezieniem flipperów istniały maszyny bagatelle, w których używano plungerów, a piłeczki odbijały się od gwoździ (pinów). Stąd nazwa «pinball». Wynalazek flipperów w 1947 r. pozwolił na kontrolowanie piłeczki, co zmieniło sposób gry. Dlatego Międzynarodowa Federacja Flipperów i Pinballi łączy oba terminy, aby uwzględnić różnorodność językową i historyczną.

K M: Czy masz ulubionego flippera lub takiego, z którego posiadania jesteś najbardziej dumny?
GRU: Nie mam ulubionych. To jak powiedzenie, że ktoś lubi matkę, a ktoś lubi córkę. Ja lubię również babcię. Wszystkie maszyny są naprawdę fajne na swój sposób.

K M: Co wyróżnia Klub Flipperowy?
GRU: Jednym z największych atutów Klubu Flipperowego jest jego interaktywność. To muzealna jakość, ale w większości muzeów na świecie nie można niczego dotykać. Tutaj powinno się wszystkiego dotykać, bo to interaktywne. Dzięki temu dzieci i dorośli mogą czerpać radość z gry na flipperach i poznawać ich historię.

K M: Gdybyś miał porównać jedną z popularnych obecnie gier, w które grają młodzi ludzie, jak chociażby Fortnite, do flipperów?
GRU: Myślę, że flippery są bardziej konstruktywne niż Fortnite. Dają więcej radości i uczą czegoś innego. Flippery wymagają umiejętności manualnych i refleksu, co stanowi wartościowy kontrast dla gier wideo, które są bardziej pasywne.

K M: Grasz czasem w gry wideo?
GRU: Grałem w gry komputerowe, ale szkoda mi na nie czasu. W pinballu musisz być obecny ciałem i się skupić. To trwa 10-20 minut, a potem możesz zrobić coś innego. To coś więcej niż piksele, to fizyczne doświadczenie. ■

Arcade'owa mapa Polski

Michał „Misiekk" Kiełbasa: Powrót do gier wyświetlanych na klasycznym kineskopie, które w latach 90. wypalały nam oczy każdego dnia, dostarcza niesamowitych wrażeń i przywołuje falę wspomnień, ponieważ żaden, nawet najlepszy sprzęt nie wyświetli obrazu na ekranie LCD w takiej jakości, jaką pamiętają bywalcy salonów w tamtych latach. Dlatego też polecam wszystkim, którzy pamiętają tamte czasy, oraz tym, którzy chcieliby je poczuć na własnej skórze, wizytę w jednym z funkcjonujących muzeów lub większych salonów gier na terenie Polski, gdzie można do woli „napromieniować" się klasycznym ekranem CRT 15 kHz.

PIXEL-MANIA Muzeum Komputerów i Gier we Władysławowie

FACEBOOK.COM/PIXELWLADYSLAWOWO

adres: ul. Starowiejska 1, Władysławowo
liczba maszyn: 70-80 arcade, 4 pinballe
ceny: 35 zł ulgowy, 40 zł studencki, 45 zł normalny – bilety całodniowe

ARCADE CLASSICS MUZEUM w Elblągu

ARCADECLASSICS.PL

adres: ul. Wyczółkowskiego 3G, Elbląg
liczba maszyn: ok. 20 arcade, 1-2 pinballe
ceny: bilety normalne – 40 zł/1 h, 50 zł/2 h, 60 zł/ całodniowy

WARSAW ARCADE MUSEUM w Warszawie

WARSAWARCADEMUSEUM.COM

adres: Aleje Jerozolimskie 200, Warszawa
liczba maszyn: 140 arcade, 14 pinballi
ceny: 60 zł/1 h, 80 zł/2 h, 90 zł/całodniowy

PINBALL STATION Warszawa

PINBALLSTATION.PL

adres: ul. Kolejowa 8A, Warszawa
liczba maszyn: 40 arcade, 60 pinballi
ceny: 35 zł do lat 12, 43 zł – uczeń/student, 49 zł – normalny, bilety całodniowe

MUZEUM GRY I KOMPUTERY MINIONEJ ERY we Wrocławiu

WWW.GIKME.PL

adres: plac Orląt Lwowskich 20A, Wrocław
liczba maszyn: 12 arcade
ceny: 22 zł – ulgowy, 28 zł – studencki, 33 zł – normalny, 88 zł – rodzinny (2 + 2)

FUNHOUSE w Katowicach

FUNHOUSEKATOWICE.PL

adres: ul. Bogucicka 7, Katowice
liczba maszyn: 45 arcade, 45 flipperów
ceny: 39 zł do lat 12, 53 zł – ulgowy, 59 zł – normalny, bilety całodniowe

KRAKOW PINBALL MUSEUM w Krakowie

KRAKPIN.COM

adres: ul. Stradomska 15, Kraków
liczba maszyn: 35 arcade, 57 pinballi
ceny: bilet 1 h – 40 zł ulgowy, 50 zł – normalny; bilet całodniowy – 60 zł ulgowy, 70 zł normalny

KRAKÓW ARCADE MUSEUM w Krakowie

KRAKOWARCADEMUSEUM.COM

adres: ul. Centralna 41a, Kraków
liczba maszyn: 160 arcade, 25 pinballi
ceny: bilety normalne – 50 zł/1 h, 70 zł/2 h, 80 zł/całodniowy

To rzecz jasna nie wszystkie przybytki, jakie znajdziecie w naszym pięknym kraju, ale część z nich (np. Game World przy ulicy Półwiejskiej w Poznaniu) nie odpisało na nasze zapytanie odnośnie do oferty, tak że nie uwzględniliśmy ich na mapie.

PRENUMERATA

PSX EXTREME

SPRAWDŹ

OFERTĘ NA PRENUMERATĘ I ZAMÓW JĄ NA

PSXEXTREME.PL!

MUZEUM
GIER
WIDEO

WARSAWARCADEMUSEUM.COM

Aleje Jerozolimskie 200, Warszawa

KRAKOWARCADEMUSEUM.COM

ul. Centralna 41a, Kraków